PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 283

HOBBY CONSOLAS

AVANCES

EVOLVE

DRAGON BALL XENOVERSE

TOTAL WAR ATTILA

¡PUNTUADOS!

RESIDENT EVIL HD

SAINTS ROW IV RE-ELECTED

Aventuras "pata negra" en versión next-gen

¡DESCUBRE NEW 3DS!



LA HEMOS PROBADO CON...

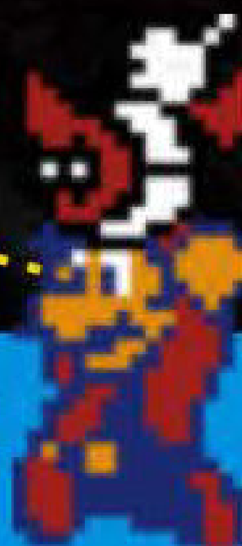
ZELDA MAJORA'S MASK 3D

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

EXCLUSIVA

UNCHARTED 4 A THIEF'S END

¡¡Ya hemos visto el **tesoro** más buscado de **PS4**!!



+ RALPH BAER Homenaje al pionero de los videojuegos

LOST IN TRANSLATION Juegos que cambiaron para evitar temas tabú

EDITORIAL

BIENVENIDOS



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

JAVI ABAD

jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

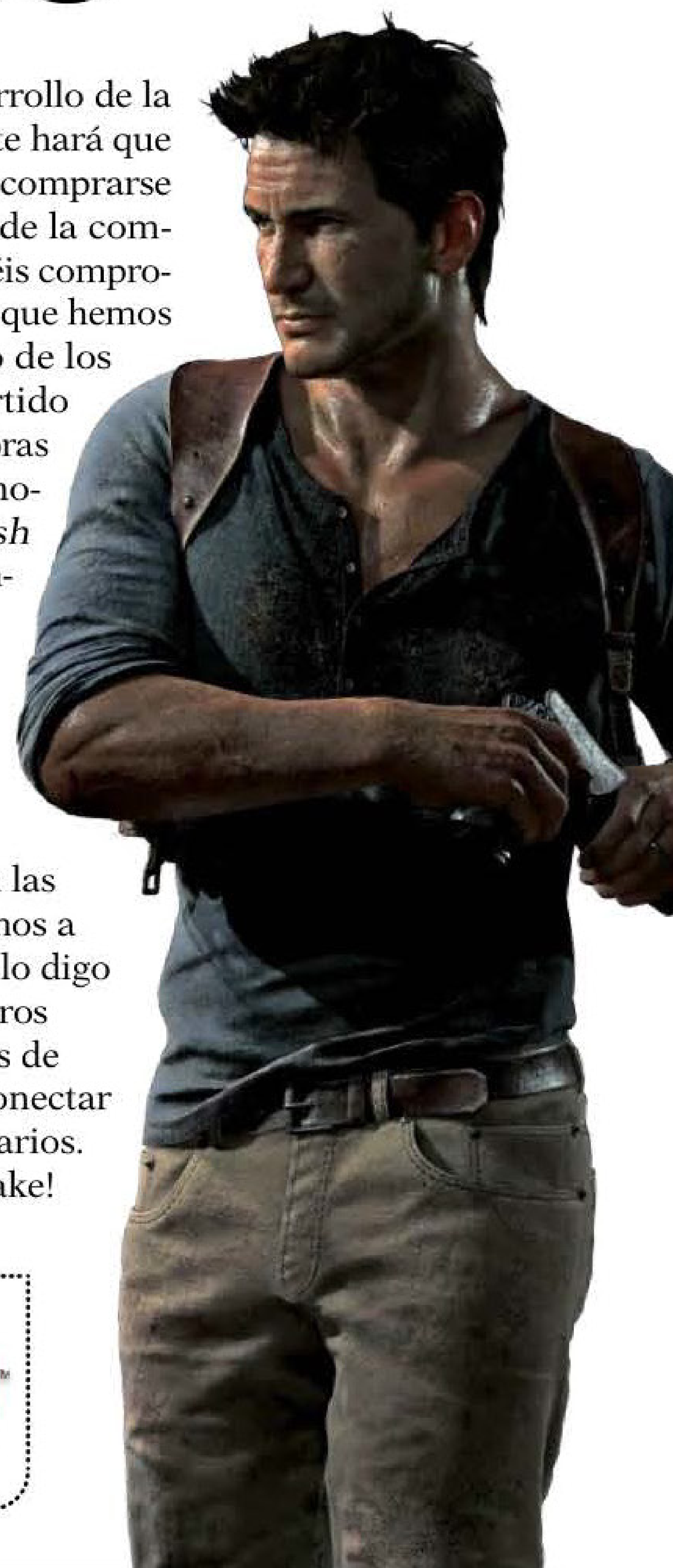
Cazamos el primer tesoro de 2015

El 2015 ha empezado con buen pie para la revista, y por extensión para todos los que me estáis leyendo en estos momentos. Y es que lograr a la primera una exclusiva del juego más esperado del año es como si nos hubiera tocado la quiniela. Recuerdo que cuando Sony nos la ofreció tuve que preguntar varias veces para cerciorarme de que nadie iba a publicar todo este contenido previamente en internet, porque no me lo creía. ¡Me sentí un auténtico cazatesoros!

Próximamente iremos ampliando la información sobre *Uncharted 4* en nuestra web, pero de momento os podéis considerar unos privilegiados, porque tener este ejemplar de Hobby Consolas en vuestras manos os da acceso a datos e imágenes que no vais a encontrar en ningún otro medio español, en papel u online.

Nuestra visita a los estudios de Naughty Dog en Los Angeles nos permitió comprobar de primera mano cómo marcha el desarrollo de la aventura que seguramente hará que mucha gente se decida a comprarse una PS4. La trayectoria de la compañía lo avala, como podéis comprobar en las cuatro páginas que hemos dedicado a hacer repaso de los éxitos que la han convertido en una de las desarrolladoras más importantes del panorama actual, desde *Crash Bandicoot* al impresionante *The Last of Us*.

Precisamente la versión remasterizada de este último título se ha alzado con el premio a mejor juego de 2014 en las votaciones que convocamos a finales de diciembre. No lo digo yo, lo han decidido vuestros votos, en una prueba más de que Naughty Dog sabe conectar con los gustos de los usuarios. ¡Larga vida a Nathan Drake!



SÍGUENOS EN:

HOBBYCONSOLAS
www.hobbyconsolas.com


@Hobby_Consolas


www.facebook.com/hobbyconsolas


plus.google.com/+HobbyConsolasOficial



http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

¡Bienvenida, New 3DS! Estas navidades me he hecho con una New 3DS, y a pesar de mi reticencia inicial, solo puedo decir que estoy encantado. El efecto 3D es más estable que en los anteriores modelos, la autonomía mayor, más rápida cargando juegos y descargando de la e-Shop, etc. Reconozco que ahora me cuesta mucho volver a mi antigua 3DS XL.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Cuando no quede sitio en el Infierno... los muertos caminarán sobre la Tierra. Vuelven los zombis con el anuncio de *Zombi Army Trilogy*, el DLC Havoc para *Call of Duty Advanced Warfare* y el lanzamiento de *Dying Light* (y dos entregas de *Resident Evil* diferentes). Empiezo a echar de menos la época en que "los malos" eran alienígenas, terroristas y psicópatas...



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Como en mi mansión (Spencer) en ningún sitio. Por fin llega *Resident Evil HD Remaster*, que en el fondo es estirar el chicle del juego original "once again", pero que también puede servir para que Capcom se anime definitivamente a volver a las raíces de lo que hizo grande a la saga. ¿Acompañarán las ventas... y la nota? Descubridlo un pelín más adelante.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 283

PÁGINA 30 REPORTAJE

UNCHARTED 4 A THIEF'S END

Visitamos las oficinas de Naughty Dog para hablar del regreso de Nathan Drake con sus creadores.



PÁGINA 52 NOVEDAD

RESIDENT EVIL HD REMASTER

Capcom remasteriza la versión remasterizada del clásico de GameCube ¿quien la desremasterizará?

PÁGINA 64 REPORTAJE

RALPH BAER
EL PADRE DE LOS VIDEOJUEGOS

Repasamos la trayectoria del fallecido "padre de los videojuegos", el pionero Ralph Baer.

PÁGINA 70 REPORTAJE

LOST IN TRANSLATION

¿Cómo cambian los juegos al salir de su país de creación?

PÁGINA 90 PREESTRENO ZELDA MAJORA'S MASK

PÁGINA 94 PREESTRENO MONSTER HUNTER 4

PÁGINA 44 REPORTAJE

¡YA LA HEMOS PROBADO!

¡LLEGA NEW 3DS!
ASÍ ES LA CONSOLA

Os contamos todas las novedades y nuestras impresiones tras haber probado el nuevo modelo.

NOTICIAS SURREALISTAS... PERO REALES

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Nuestro mundillo esconde un lado tan disparatado que no cabe en ninguna otra parte de la revista. Preparaos para conocer las noticias más locas del mes, pero ojo: algunas no son aptas para jugadores sensibles... ni sensatos.



PS4 EDICIÓN DESTROZADA

Este señor llamado Charles Tiongson ha iniciado una campaña de financiación en Kickstarter para grabar un vídeo de su flamante Edición limitada 20 Aniversario, pero no tenemos claro cuál de los dos es más limitado, porque su plan es destrozarla a martillazos. Lo más preocupante no es que pida 20.300 dólares para hacerlo, sino que alguien ya haya pagado 130 para recibir los trozos rotos... con los que recomponer sus cabezas, imaginamos.

¿TE DESNUDARÍAS DELANTE DE UN AMiiBO?

Una de estas dos esferas no es Kirby, y pertenece a una chica que ha respondido afirmativamente a esta pregunta, al ofrecer enseñar sus "atribustos" en una página de anuncios clasificados a cambio del amiibo de Captain Falcon y Pit. La escasez de ciertas figuras está alcanzado tal grado de locura que otro individuo llamado Daily Dose ha reservado cien amiibo de Estela para que "ningún fan del personaje" al que él odia "sea feliz". Hay gente a la que le sobra dinero y le falta ropa.





2,6 MILLONES DE DRAGONES MENOS

BioWare acaba de publicar un dato que indignará a las asociaciones protectoras de dragones: *Dragon Age Inquisition*, considerado por muchos el mejor juego del año pasado, lleva contabilizados casi tres millones de reptiles voladores aniquilados por los jugadores, junto a un detallado mapa de estadísticas demográficas. Sin duda, un éxito para el estudio canadiense; pero un drama para la especie mitológica.


Kim Dotcom 
@KimDotcom
Following

Hi @LizardMafia, I want to play #Destiny on XBOX Live. I'll give your entire crew Mega lifetime premium vouchers if you let us play. Cool?


Lizard Squad
@LizardMafia
 Follow

Thanks @KimDotcom for the vouchers--you're the reason we stopped the attacks. @MegaPrivacy is an awesome service.

5:29 AM - 26 Dec 2014

1,167 RETWEETS 1,385 FAVORITES 



EL NUEVO PAPÁ NOEL... POR UN DÍA

Menuda lió el grupo de hackers Lizard Squad estas Navidades, al hundir los servicios PlayStation Network y Xbox Live para dejar sin jugar a medio mundo... hasta que KimDotcom, el controvertido propietario de Mega (antigua Megaupload) ofreció a los hackers tickets premium de su servicio. Los hackers aceptaron el trato, pero las "secuelas" del ciberataque volvieron horas después. Con los Reyes Magos esto no pasaría.

JUGADORES QUE VAN A CUCHILLO

El caso más incomprensible del mes tuvo lugar en un cibercafé de Lima, donde un jugador fue acuchillado por la espalda mientras jugaba al "MOBA" (multijador online en campo de batalla) *League of Legends*, pero en lugar de irse a Urgencias echando "Legends", prefirió quedarse sentado hasta ascender al nivel Plata. A eso se le llama dar la espalda a las prioridades.



La imagen

Los ganadores de GT Academy 2014 triunfan en las 24 Horas de Dubái

Los últimos campeones de la GT Academy (el programa de Sony para convertir en pilotos profesionales a jugadores de *Gran Turismo*), Ahmed BinKhanen, Ricardo Sánchez, Gaetan Paletou y Nicolas Hammon, junto con Florian Strauss (ganador en 2013) quedaron segundos en la categoría A6-Am de las 24 Horas de Dubái y quintos en la clasificación general.

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

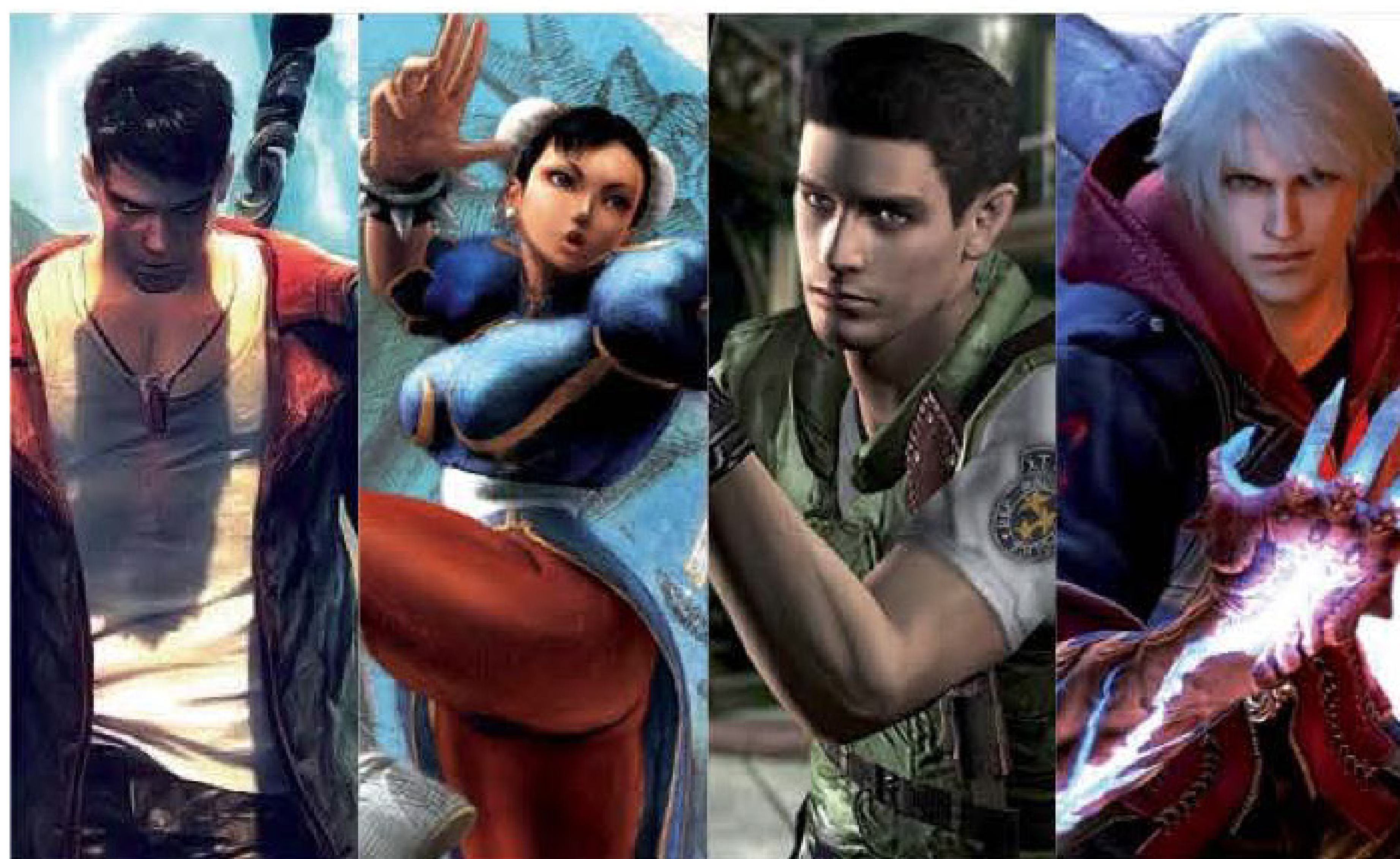
VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Acierta Capcom con su política de remasterizaciones?



Sí



Alberto Lloret
Redactor jefe de Hobby Consolas

Cuando la demanda "manda"

A pesar de la polémica que están levantando las remasterizaciones entre ciertos grupos de usuarios, las ventas hablan por sí solas: *GTA V* lleva casi 100.000 copias en PS4, *The Last of Us Remastered*, cerca de 50.000... Es decir, hay demanda. Yo no veo mal que se lancen y, de hecho, tenía pensado comprarme *DmC* para PS3, pero he abandonado la idea y lo pillaré para PS4. Es una cuestión de gustos. Si quiero rejugar o coleccionar algo, prefiero hacerlo en la mejor versión. En cuanto a Capcom, no lo veo mal... aunque para 2015 les pediría más títulos nuevos y originales.

No

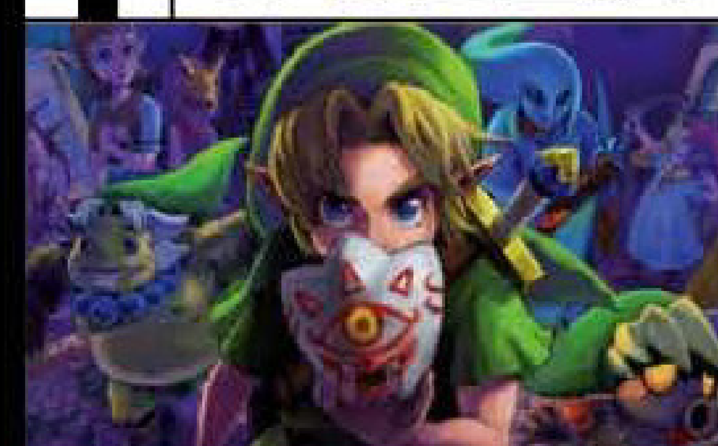


Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Las viejas glorias tapan a las nuevas

La remasterización del primer *Resident Evil* me parece bien, pero el problema es que, para los próximos meses, Capcom tiene en previsión otras tres, y de juegos recientes, por desgracia: *DmC*, *Devil May Cry 4* y *Street Fighter IV*... Mientras, ese espectro llamado *Deep Down* parece haberse quedado en el limbo, *Street Fighter V* va para largo y no es que *Revelations 2* augure gran cosa... Así, es imposible que la compañía vuelva a brillar. Menos mal que, por lo menos, está al caer *Monster Hunter 4 Ultimate* (por cierto, ruego por una nueva entrega de sobremesa).

SUBEN



3DS, que recibirá el 13 de febrero dos juegos tan importantes como *Zelda Majora's Mask* y *Monster Hunter 4*, junto con los dos modelos de New 3DS.



MILESTONE, que lanzará *Ride* en los próximos meses y que ha anunciado que está trabajando también en *Sébastien Loeb Rally Evo*, una nueva IP.

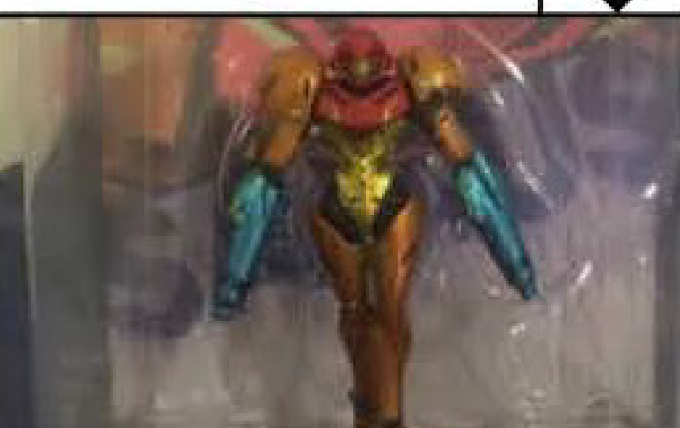


FORZA MOTORSPORT 6, que ya se ha anunciado para Xbox One y que tendrá al nuevo Ford GT en la portada. ¿Habrá lluvia y ciclo día-noche?



TONY HAWK, que, en el CES de Las Vegas, reveló que este año veremos un nuevo título con su nombre. Su monopatín volverá a la calle virtual.

BAJAN



LA FIEBRE por los amiibo defectuosos, que ha hecho que algunos "coleccionistas" paguen (o eso dicen) por figuras con errores de fabricación...



TRUE CRIME, tras la negativa de Activision a renovar su licencia, algo que ya se intuía cuando *TC Hong Kong* pasó a ser *Sleeping Dogs*, en 2011.



LOS DESPIDOS EN CODEMASTERS, que podrían poner en riesgo los plazos previstos para *Dirt 4* y para *F1 2015*, del que aún no se sabe nada.



EL ATAQUE HACKER a Xbox Live y PSN durante las pasadas Navidades, que tuvo a la comunidad sin online varios días.

¡ASÍ SE HABLA!



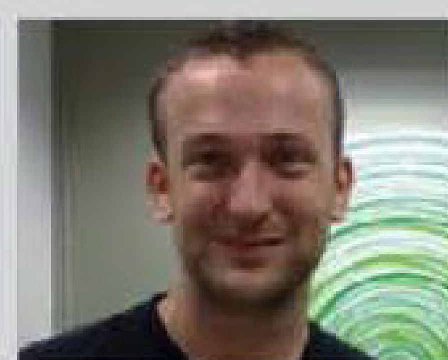
John Carmack
Programador de Oculus Rift

"Cuando pruebas Oculus Rift, es como adoptar una nueva religión. Las personas que lo prueban se vuelven creyentes."



Satoru Iwata
Presidente de Nintendo

"En cierto modo, cuando empecé en esto, vi en Shigeru Miyamoto a un rival, algo que ahora me da vergüenza admitir."



Michael de Plater
Director de diseño de *Sombras de Mordor*

"Sauron es un personaje que tiene potencial. Es un villano fuerte, y me encantaría explorar también a los Nazgûl."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



Lo fantástico que sería que sacaran una nueva película de *Toy Story* y que Andy tuviera figuras amiibo. Por supuesto, al ritmo de la canción *Hay un amiibo en ti...*
Sí, ya se ha anunciado que Pixar está trabajando en *Toy Story 4*, pero lo que de verdad quiere la gente es una remasterización de ésas que tanto se estilan ahora. Con hacerle un arreglillo a la canción original, bastaría. Se cambia una "g" por una "b", se añade un filtro HD y a correr...

Tunear el amiibo de Samus para que parezca Iron Man.
Se tienen un aire, pero Samus no es tan dicharachera como el millonetis Tony Stark.

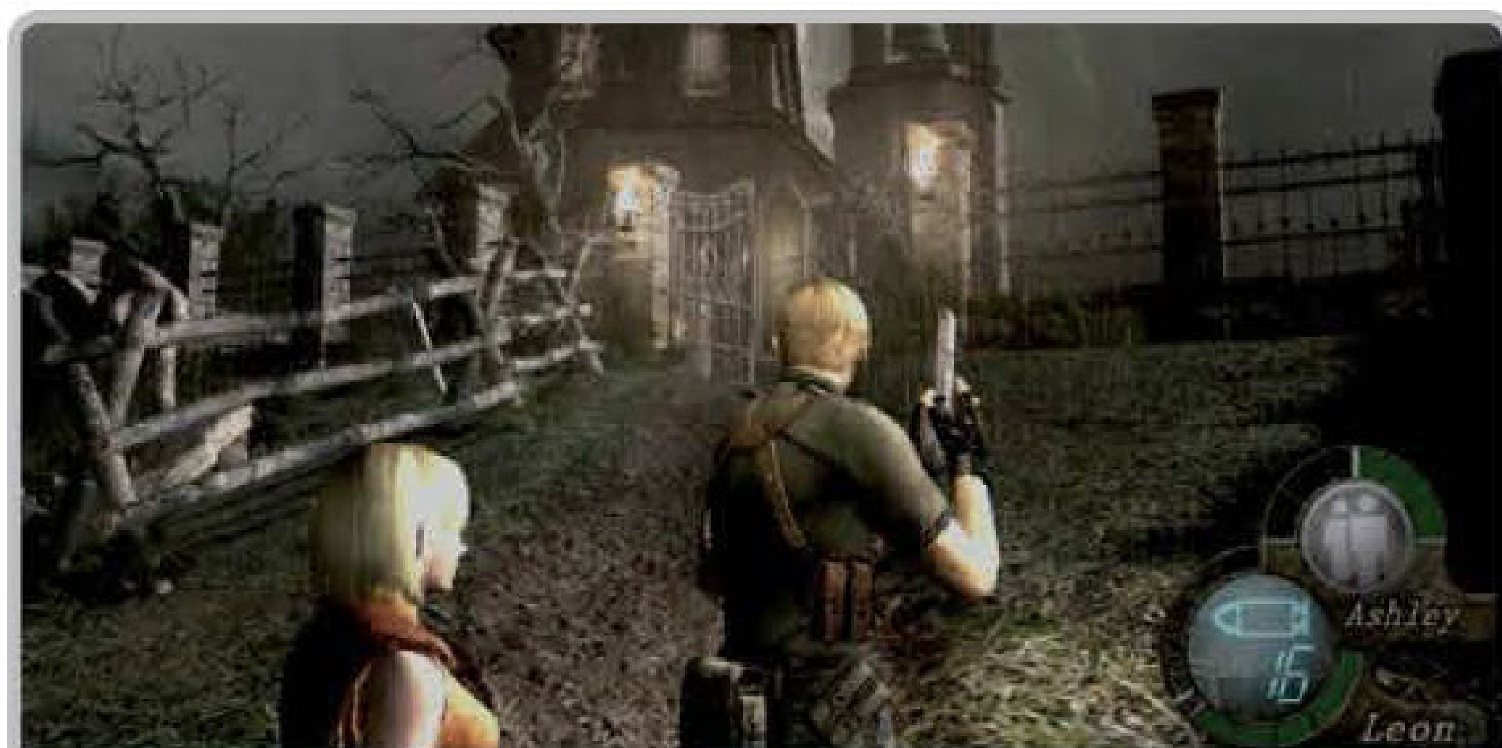
Los 1035 kilómetros cuadrados de nada que va a tener el mapa de *Just Cause 3*.
Más vale preparar la cantimplora y el macuto, porque la caminata será más larga que la del Camino de Santiago.

Que llegue 2015 y, con él, los juegos que se retrasaron.
Ojo, no se vayan a ir a 2016...

Que cada vez falte menos para el número 300 de Hobby Consolas. ¡Qué cerca queda ya el mes de julio de 2016!
Nos está dando un síncope de pensar en las 300 velas a las que habrá que plantar cara.

Que, en *Dragon Age Inquisition*, puedas saltar desde alturas colosales con tu montura sin recibir daño.
Sin duda, las cabalgaduras del RPG de BioWare están poseídas por el espíritu de una infatigable cabra montesa.

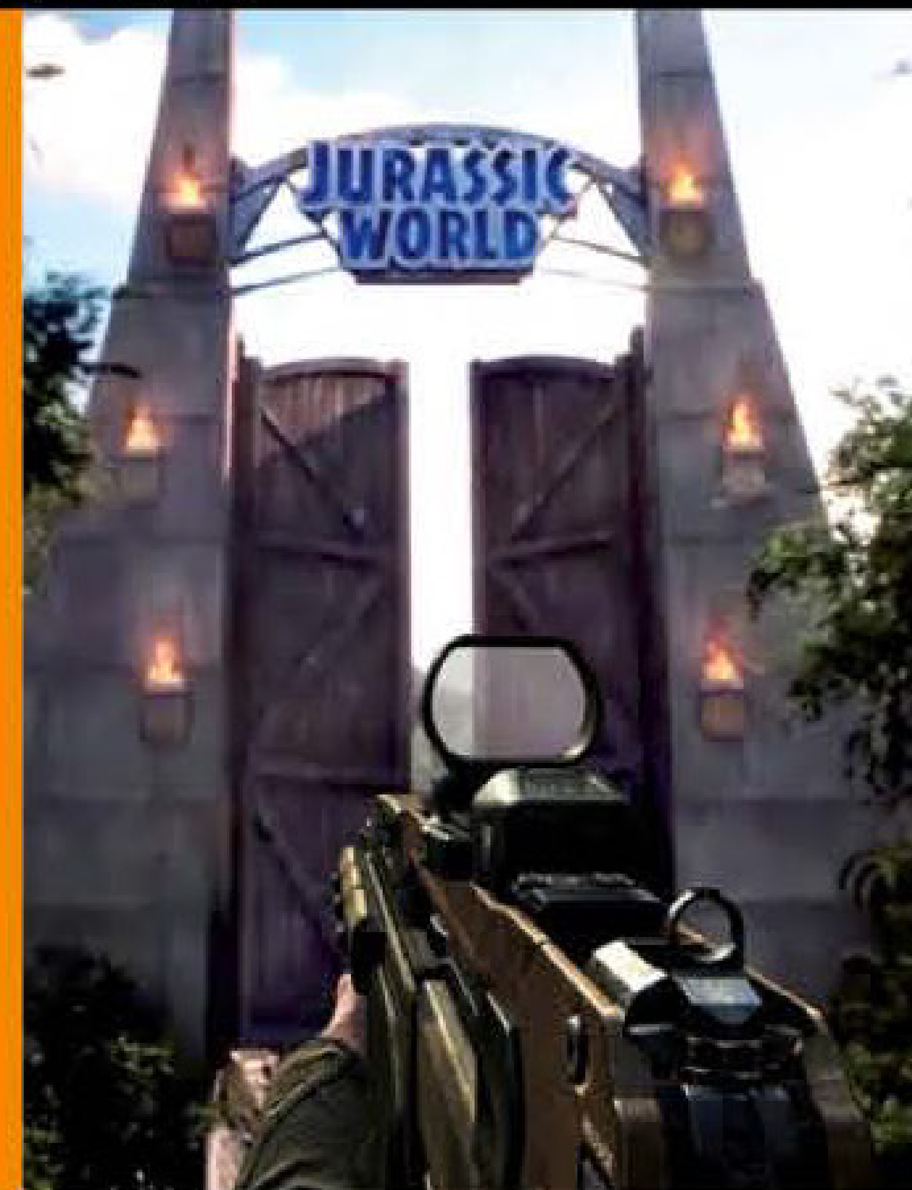
Ser tan facilón para el regalo de Reyes: un juego y más feliz que una perdiz.
¿Y no se han estirado sus majestades con una consola?



Que 2015 vaya a ser un año de miedo con tantos "survival horror" y aventuras de terror. Tocará construirse una capilla en casa, por si las moscas.
No sólo por si las moscas, sino también por si los zombis y las demás criaturas de mala muerte que tratarán de darnos matarile. ¡Ay, que Dios nos coja confesados!

NO MOLA

Que a ningún estudio se le haya ocurrido aún mezclar *Jurassic Park* con *Far Cry*. ¿Para qué montarte en un elefante si puedes ir a lomos de un buen velociraptor?
No lo descartemos, porque este año se estrena *Jurassic World* y, como a Ubisoft le dé por convertir la saga en anual, como *Assassin's Creed*, podría aprovechar la coyuntura para relevar a la fauna kiratí con simpáticos (y violentos) dinosaurios.



Estar veinte días de vacaciones, que los Reyes te den un montón de juegos y, al día siguiente, tengas que currar.
Y que ese día empiecen también las rebajas. Por eso, Papá Noel es mucho más "útil"...

Que en Japón haya edición física de *Resident Evil HD* y aquí, no. ¿Acaso no tenemos derecho a ediciones dignas?
¡Eso, que reformen la carta magna del videojuego y nos den una vida más justa!

Que no salga una alternativa como Podemos para hacer frente al tripartidismo de Nintendo, Microsoft y Sony.
Sí, ojalá Sega volviera y luchara contra ese oligopolio.

Vender mi televisión para comprarme una PS4.
A eso se le llama construir la casa por el tejado...

Que no haya modo Historia en *Super Smash Bros.* ¿Será por los recortes de Rajoy?
No lo dudes. Quería tener su propia figura amiibo y, ante la negativa de Nintendo, decidió cortar por lo sano...

Que, dentro de poco, se vaya a necesitar un disco duro para disfrutar de cada juego.
Y de un terabyte, además...



Perder de vista a mi madre en el supermercado y que me vengan a la cabeza frases tan preocupantes como "reduce la distancia" o "jugador desincronizado"...
En el peor de los casos, siempre puedes pedirle a tu progenitora que te suba al carrito y, así, se reduce a cero el riesgo de extravío. Bueno, también es posible perderse así...

TU OPINIÓN CUENTA
Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas
Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
220.000 EN FACEBOOK
www.facebook.com/hobbyconsolas

55.000 EN TWITTER
www.twitter.com/@hobby_consolas

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Qué saga de Nintendo debería llegar a Wii U?

A lo largo de su historia, la Gran N ha acumulado infinidad de IP, pero no todas se han dejado ver aún en su nueva consola de sobremesa.



1 F-Zero 34%

La mítica saga de carreras futuristas lleva en barbecho desde que saliera *GX*, la entrega de Gamecube, allá por 2003. Por eso, no es de extrañar que todos añoréis el regreso de Captain Falcon, Goroh y compañía. La otra saga que también está en boca de todos es *Metroid*, pues Samus Aran ya demostró en la trilogía *Prime* que es una de las mejores heroínas de la historia. Otras sagas para las que tampoco faltan peticiones son *Eternal Darkness, Golden Sun, Pokémon, Earthbound, Luigi's Mansion, Wave Race*...

2 Metroid..........25%
3 Eternal Darkness..........7%
4 Golden Sun..........7%



Juegos lanzados sin pulir

GTA V

La calidad del juego de Rockstar, que se acaba de estrenar en la nueva generación, es indiscutible, pero muchos os habéis quejado este mes de que su vertiente online sufre infinidad de problemas, algo que ya sucedió cuando se lanzó en PS3 y Xbox 360. Los cuelgues, el lento acceso a los servidores o las molestias provocadas por "hackers" han sido los principales motivos de queja, junto con "bugs" esporádicos, como que una moto quede atrapada dentro de un edificio tras una caída o alguna misión que no aparece.



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook


María Soto


Francesc Pau Tribo


Cristóbal Varo

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Por qué a Sora no se le mueve el pelo al liarse a llave-espadazos?



Pablo José Gutiérrez
"Porque los peinados japoneses rompen todas las leyes de la física conocida."

Jesús Rivera
"Es por el uso de la magia Electro, que le tiene siempre los pelos de punta."

Miguel Domingo Piles
"Porque el Pato Donald ha usado Paro++ para asegurarse de que se queda quieto."

Juan Carlos Merino
"En realidad, es calvo y usa una peluca de goma. No hay otra explicación posible."

Víctor Fuster
"Pluto le pegó un lametón y se le ha quedado así."

LO MEJOR DEL TIMELINE

Gelucho Seara (Facebook)
"Este año, Papá Noel no se ha acordado de mí, pero el mismo día de Navidad me he hecho feliz una vez más. ¡Ya tengo mi Hobby Consolas!"

Jesús García (Facebook)
"2014 ha sido el año de Wii U, completamente. Nintendo ha dado tal golpe en la mesa con su nuevo contenido que ésta se ha tambaleado."

Manuel A. Carreño (Facebook)
"Ojalá saquen *Cyberpunk 2077* en 2016. Así, CD Projekt sacará el premio a mejor juego del año dos veces seguidas, con él y con *The Witcher 3*."

Daniel Palma (Facebook)
"Al margen de si es ético lo que están haciendo las compañías, *Resident Evil HD* es recomendable. Es de los mejores juegos jamás creados."

Pep Requena (Facebook)
"No entiendo esta tendencia de malmeter entre aficionados al mundo de los videojuegos por preferir una consola o la otra."

Fernando Cu-Al (Facebook)
"¡Por fin regresa *Tony Hawk*! El único miedo que me da es que sea un "free-to-play" o algún juego de los que se venden por fascículos."

Alexis Saucedo (Facebook)
"No tiene sentido hablar ya de la resurrección del "survival horror". *Alien Isolation* ya lo revivió, así que no hay nada que revitalizar."

Darwin J. Fermín (Facebook)
"Siempre me dio bastante miedo *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, con esa maldita luna que parece un diablo en el cielo."

Ferrán García (Facebook)
"Sobre la "compensación" de Sony por el ataque a PSN: no me está regalando nada al devolverme cinco días de Plus, porque ya eran míos..."

Digoco (hobbyconsolas.com)
"No paro de leer buenas noticias sobre la beta de *Halo 5 Guardians* y su equilibrio. Todo apunta a que el rey volverá a su trono."

Biosiz (hobbyconsolas.com)
"Qué agonía con *Metal Gear Solid V*. Aquí, todos con la expectación y Kojima, de cachondeo, enseñando a Big Boss con un disfraz de pollo."

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo @manu_delcampo



Empezamos el año con cambios. Sustituyo mi foto por batallitas del abuelo. Y para batallita, la de este mes...

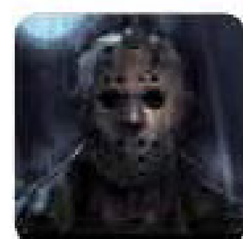
A quién seguir



Rare
Microsoft afirma que Banjo y Perfect Dark tendrán una futura actualización.



Project Treasure
Nombre en clave del juego exclusivo para Wii U de Katsuhiro Harada (Tekken).



Viernes 13 El juego
El juego basado en la peli está en desarrollo, y será lanzado en Halloween.

Tendencias

#CharlieHebdo	LifeisStrange
New3DS	GhostintheShell
#FireEmblem	#IMarioParty10
Vengadores2	1997RescateNY

Favoritos *de siempre*



Año: 1993
Compañía: Electronic Arts
Consola: SNES, Mega Drive
Género: Simulador de helicóptero
Puntuación HC: 88

DESERT STRIKE RETORNO AL GOLFO

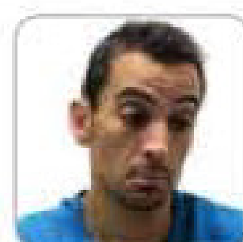
¿Por qué empiezo este nuevo apartado con este juego?
Porque recuerdo que hacerme el mapa para la guía fue un suplicio. Y eso que me ofrecí voluntario porque realmente me flipó. Antes de que Ridley Scott lanzará Black Hawk Down, esta maravilla en perspectiva isométrica me dejó huella (¡y decenas de horas!)

Ventas



JaponBaja@Famitsu
Según la prestigiosa revista japonesa el mercado japonés de videojuegos para consola ha descendido un 10% en 2014, de forma que es su peor resultado en los últimos 24 años.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Y eso aún con 3DS y el juego *Yokai Watch 2* tirando de las ventas a tope. Algo pasa en la otrora "cuna de los videojuegos", y tiene un nombre: el crecimiento de los smartphones. Tomemos nota, porque ya está sucediendo en Occidente.



ReinoUnidosube@ERA
La Asociación de vendedores de UK revela que el mercado de videojuegos creció un 7,5%, pero incluyendo todo el software digital. El videojuego físico cayó un 7%.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



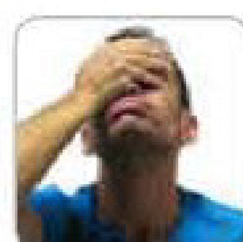
El mismo perro con otro collar. Baja el videojuego tradicional, sube el de dispositivos móviles. La tendencia continuará y habrá que ver en qué lugar quedan las consolas en unos años. Lo curioso es que 3DS siga en plena forma pese a todo.

Curiosidades



Racinggames@InjuryPrevention
Según un estudio publicado, jugar a simuladores de conducción puede llevar a tomar mayores riesgos en la conducción real, como adelantamientos peligrosos.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

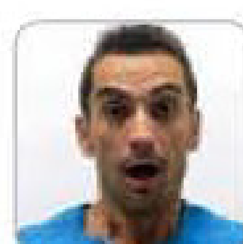


Ya estamos... entrando en detalle en el estudio, he visto que hay que hilar muy fino para ver esa relación. La cuestión es ¿por qué ese empeño en seguir demostrando efectos nocivos del videojuego? ¿Jugando a FIFA jugaremos mejor al fútbol?



NintendoBrasil@NintendoofAmerica
Nintendo ha decidido abandonar el mercado brasileño debido a las elevadas tasas de importación y la política de impuestos ultra proteccionista de aquel país.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Y no me extraña. Atentos: Una PS4 vale allí (al cambio) 1270 eurazos y una Xbox One 700, de los cuales 2/3 son impuestos. Desde luego, no se puede decir que allí estén favoreciendo el crecimiento del sector... Eso sí, el fútbol ni tocarlo.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE

DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Just Dance 2015	Wii	-	1
2	FIFA 15	PS3	4	4
3	Call of Duty AW	PS3	1	2
4	Far Cry 4	PS3	-	1
5	Pokémon Rubí Omega	3DS	5	2
6	FIFA 15	PS4	10	4
7	Pokémon Zafiro Alfa	3DS	6	2
8	Super Smash Bros	3DS	-	1
9	Minecraft	PS3	-	1
10	Minecraft	Vita	-	1





Just Dance 2015
Wii es una consola que lleva ya varios años sin recibir nuevos títulos, pero sigue teniendo una gran base de usuarios que se deja notar, especialmente, en los periodos navideños, sobre todo con sagas como ésta de baile.

FIFA 15
La longeva saga de fútbol de Electronic Arts es una habitual de la lista de ventas española, sobre todo en sus versiones para PlayStation 3 y PlayStation 4.

Por plataformas

PS3
1 FIFA 15
2 Call of Duty AW
3 Far Cry 4
4 Minecraft
5 Grand Theft Auto V

XBOX 360
1 FIFA 15
2 Call of Duty AW
3 Minecraft
4 Far Cry 4
5 Assassin's C. Rogue

PS4
1 FIFA 15
2 Grand Theft Auto V
3 Call of Duty AW
4 Minecraft
5 Far Cry 4

XBOX ONE
1 Grand Theft Auto V
2 Call of Duty AW
3 FIFA 15
4 Far Cry 4
5 Minecraft

Wii U
1 Super Smash Bros
2 Just Dance 2015
3 Mario Kart 8
4 Skylanders Trap Team
5 Super Mario 3D World

3DS
1 Pokémon Rubí Omega
2 Pokémon Zafiro Alfa
3 Super Smash Bros
4 Tomodachi Life
5 Animal Crossing NL

PS VITA
1 Minecraft
2 FIFA 15
3 Invizimals: Resistencia
4 Tadeo Jones y el...
5 Little Big Planet

PC
1 Los Sims 4
2 Los Sims 4 Xmas Edit.
3 WoW: Warlords of...
4 Football Manager 2015
5 Far Cry 4

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 22 al 28 de diciembre — Datos cedidos por VGChartz

1. Youkai Watch 2: Shinuchi 3DS
2. Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa 3DS
3. Super Smash Bros 3DS
4. Super Smash Bros Wii U
5. Final Fantasy Explorers 3DS
6. Monster Hunter 4 Ultimate 3DS
7. Youkai Watch 2: Ganso / Honke 3DS
8. Mario Kart 8 Wii U
9. Gundam Breaker 2 PS Vita
10. Mahouka Koukou no Rettousei PS Vita

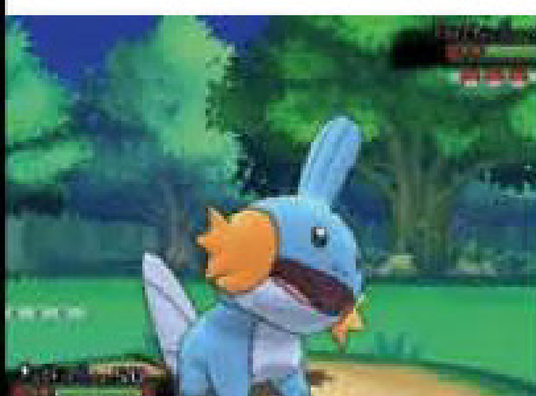


Youkai Watch 2: Shinuchi. 3DS lleva ya tiempo siendo señora y dueña de Japón. La nueva versión de *Youkai Watch* vendió 2 millones en sólo tres semanas.

En EE.UU.

Del 21 al 27 de diciembre — Datos cedidos por VGChartz

1. Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa 3DS
2. Call of Duty Advanced Warfare Xbox One
3. GTA V PS4
4. Call of Duty Advanced Warfare Xbox 360
5. Call of Duty Advanced Warfare PS4
6. Super Smash Bros Wii U
7. Assassin's Creed Unity Xbox One
8. Super Smash Bros 3DS
9. GTA V Xbox One
10. NBA 2K15 Xbox One



Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa. La fiebre por Pokémon no cesa, y la última entrega ha vendido ya 2,5 millones de unidades en EE.UU, una cifra descomunal.

En Gran Bretaña

Del 21 al 27 de diciembre — Datos cedidos por VGChartz

1. GTA V PS4
2. GTA V Xbox One
3. Call of Duty Advanced Warfare PS4
4. Assassin's Creed Unity PS4
5. Call of Duty Advanced Warfare Xbox One
6. Assassin's Creed Unity Xbox One
7. DriveClub PS4
8. FIFA 15 PS4
9. Call of Duty Advanced Warfare Xbox 360
10. FIFA 15 Xbox One



GTA V. Contando tanto la versión de PS4 como la de Xbox One, la remasterización de Rockstar ha vendido un millón de copias sólo en las islas británicas.

La cifra

18.500.000

es el número de PS4 que se han vendido ya, un récord de rapidez en la historia de Sony.



LOS MEJORES JUEGOS DE 2014

Los **Premios Hobby Consolas a los mejores de 2014** ya tienen ganadores. El gran valor de estos galardones es que han contando con un jurado de lujo: los más de 2.000 lectores que dejaron sus votos en nuestra web.



MEJOR CONSOLA

PS4

Los mejores juegos multiplataforma. La consola de Sony no ha recibido aún ninguna exclusiva de peso, pero sí las mejores versiones de los juegos de "third parties". En España ha vendido más de 300.000 unidades en un año.

46% DE VOTOS





MEJOR COMPAÑÍA



Exclusivas a tutiplén. La Gran N ha revitalizado a Wii U con cuatro de los mejores títulos del año: *Super Smash Bros*, *Mario Kart 8*, *Bayonetta 2* y *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*. 3DS tampoco ha defraudado, con su versión de *SSB* y con *Pokémon*.

29% DE VOTOS



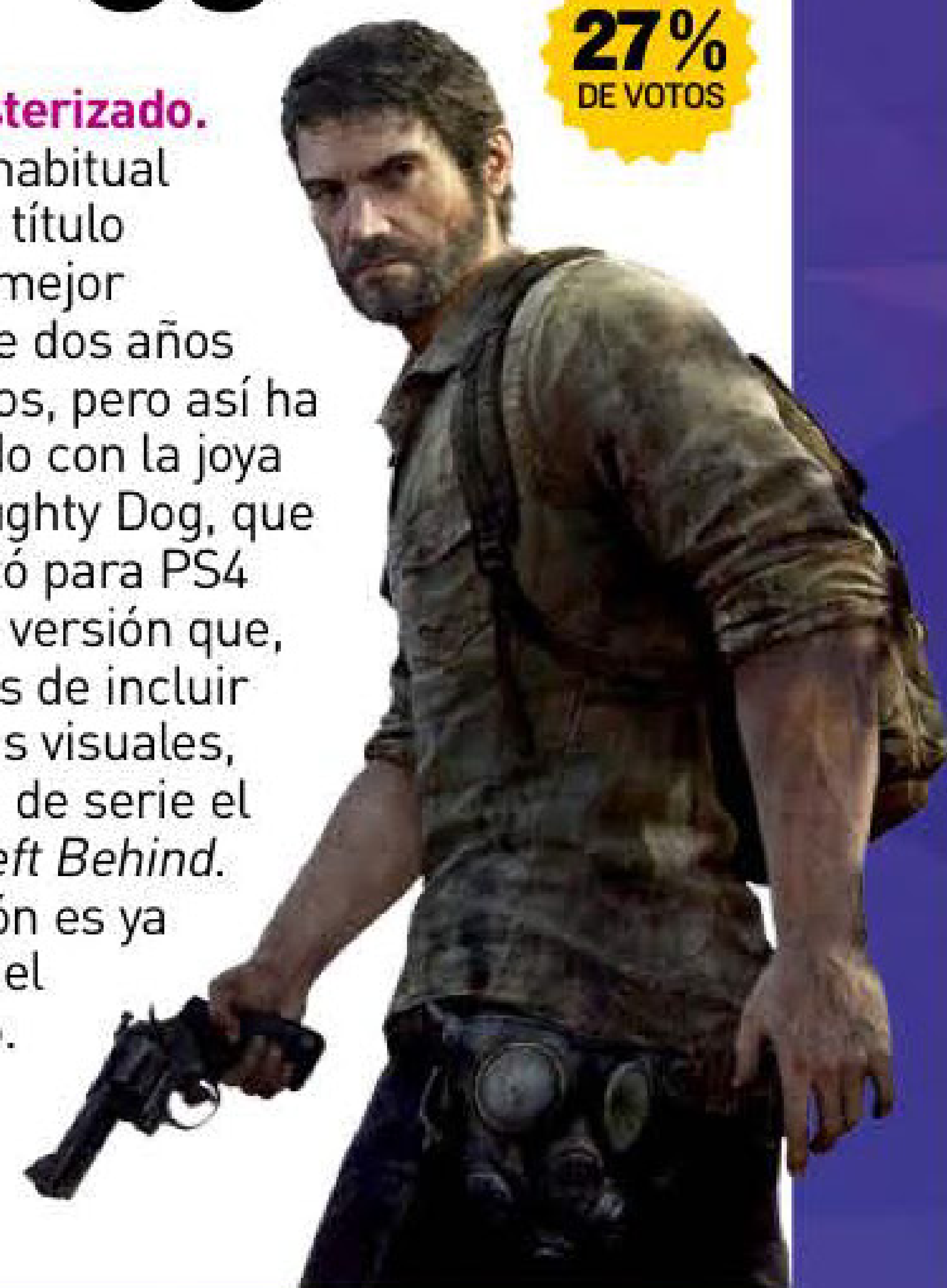


MEJOR JUEGO

THE LAST OF US

27% DE VOTOS

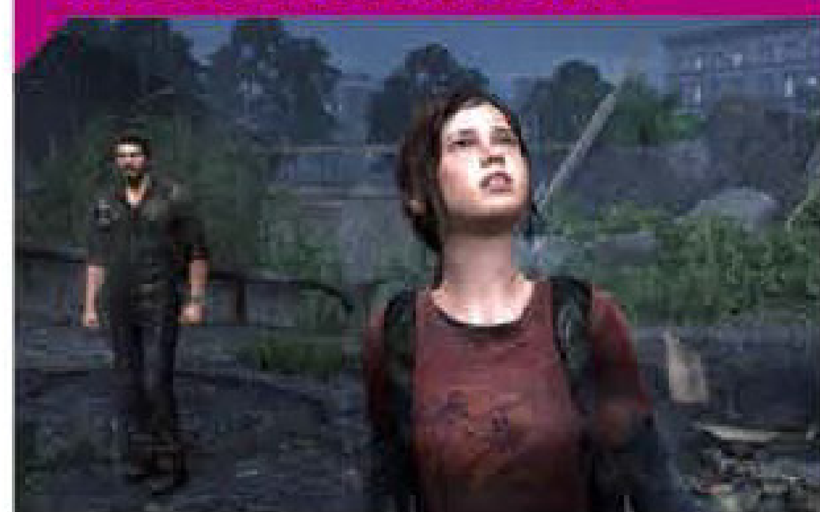
Remasterizado. No es habitual que un título sea el mejor durante dos años seguidos, pero así ha ocurrido con la joya de Naughty Dog, que se lanzó para PS4 en una versión que, además de incluir mejoras visuales, llevaba de serie el DLC *Left Behind*. Su guión es ya parte del Olimpo.





MEJORES JUEGOS POR GÉNERO

ACCIÓN-AVENTURA



THE LAST OF US

■ SONY ■ PS4 ■ 41% DE VOTOS

Mundo postapocalíptico. Joel y Ellie van a quedar para la posteridad tras la emotiva historia que vivieron a raíz del brote de un hongo infeccioso. Su narrativa sigue siendo exquisita.

DISPAROS

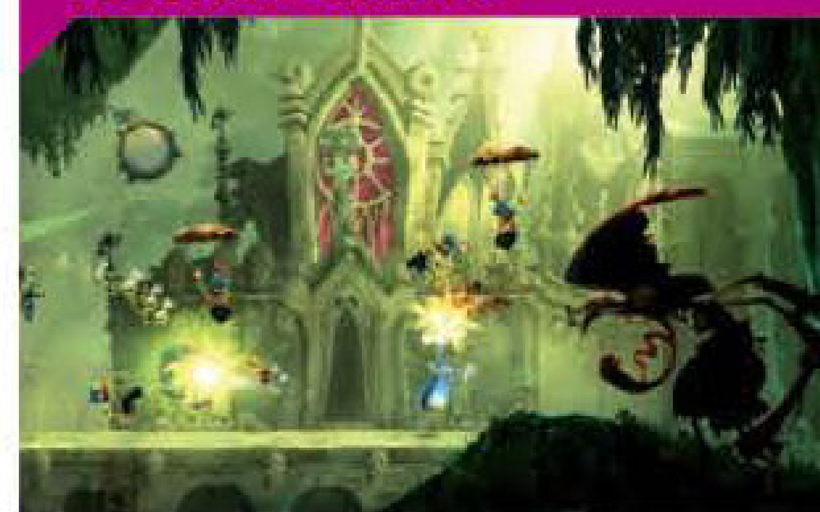


FAR CRY 4

■ UBISOFT ■ PS4-ONE-PC ■ 33% DE VOTOS

Derrocando a un dictador. Ubisoft Montreal ha vuelto a combinar con maestría las mecánicas de shooter y sandbox en este título, que nos lleva a una gigantesca región del Himalaya.

PLATAFORMAS



RAYMAN LEGENDS

■ UBISOFT ■ PS4 - ONE ■ 40% DE VOTOS

Saltos desenfadados. El divertidísimo plataformas de Ubisoft, remasterizado para la nueva generación, mantiene sus geniales niveles en 2D, con uno de los mejores cooperativos locales.



MEJORES JUEGOS POR CONSOLA

MEJOR JUEGO DE PS4



THE LAST OF US REMASTERIZADO

26% DE VOTOS

Joya histórica. La aventura de Joel y Ellie ha dejado su marca en muchos, lo que explica que haya vuelto a cautivaros, pese a tratarse de una remasterización.

MEJOR JUEGO DE XBOX ONE

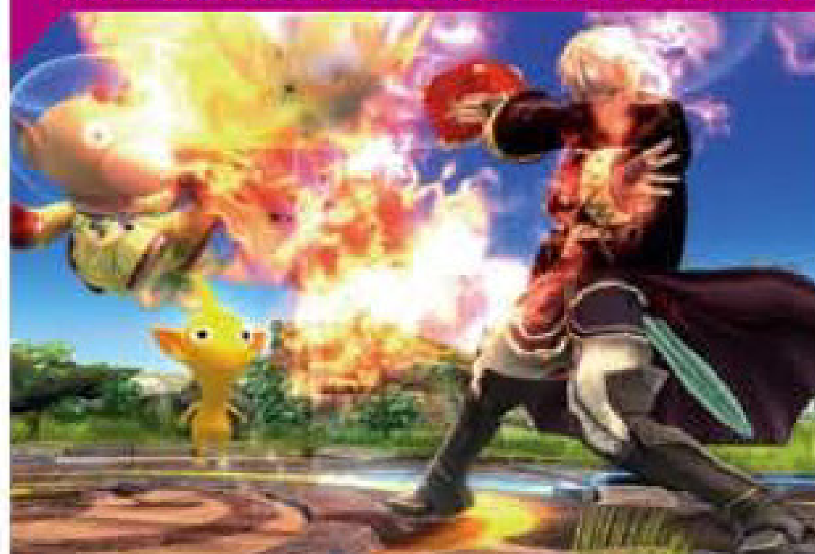


FORZA HORIZON 2

19% DE VOTOS

Velocidad mediterránea. El sur de Francia y el norte de Italia son el paraje ideal para uno de los mejores juegos de coches de los últimos años. Jugable y visualmente, es una maravilla.

MEJOR JUEGO DE Wii U



SUPER SMASH BROS

37% DE VOTOS

Tortazos de diversión. La saga de lucha de Nintendo ha vuelto por todo lo alto, con combates de hasta ocho jugadores y unos espectaculares gráficos en HD.

MEJOR JUEGO DE PC

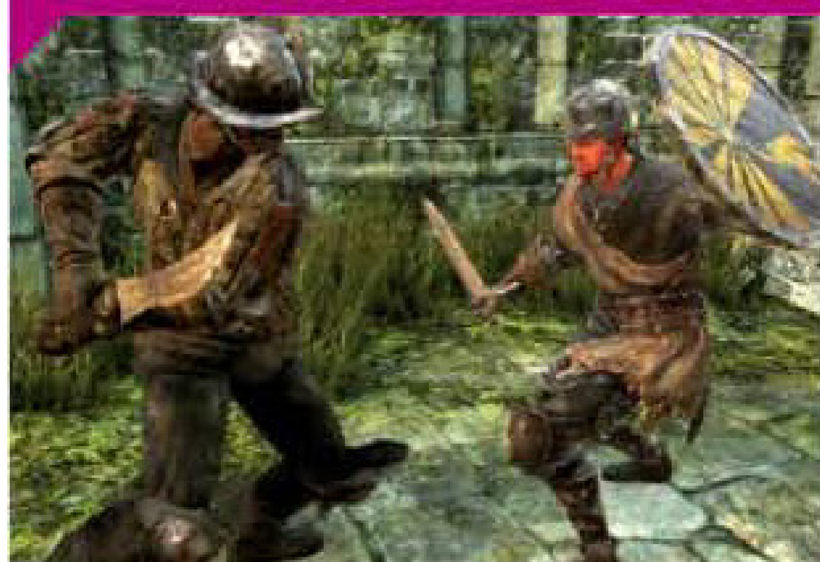


DRAGON AGE INQUISITION

24% DE VOTOS

Rol con pedigrí. El nuevo juego de BioWare ha cautivado a todos los amantes de la fantasía y los dragones. La aventura da para más de cien horas de juego.

MEJOR JUEGO DE PS3



DARK SOULS II

20% DE VOTOS

Atracción por la muerte. Lejos de desquiciar al personal, el último juego de From Software se ha coronado como un juego de culto, merced a su tremendo nivel de dificultad.

MEJOR JUEGO DE XBOX 360



TITANFALL

27% DE VOTOS

Genial conversión. Aunque era un título pensado para Xbox One y PC, este shooter apoyado en robots gigantes y "parkour" tuvo una espectacular adaptación para 360, a cargo de Bluepoint.

MEJOR JUEGO DE 3DS



SUPER SMASH BROS

49% DE VOTOS

Lucha portátil. Pese a tener el mismo plantel de personajes que la versión de Wii U, esta versión de *SSB* tiene sus propios escenarios y mucho contenido.

MEJOR JUEGO DE PS VITA

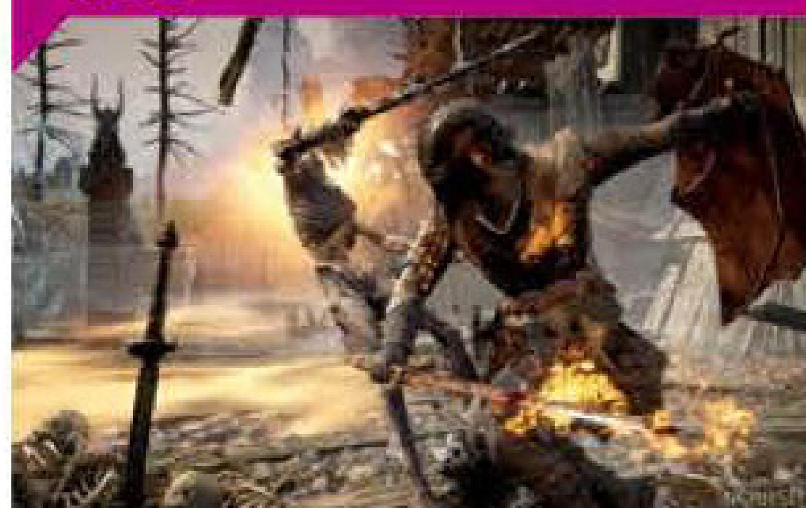


FINAL FANTASY X / X-2 HD

36% DE VOTOS

Magia nostálgica. La historia de Tidus y Yuna se ha remasterizado en HD con un resultado más que sobresaliente, que evoca las mismas sensaciones que en PS2.

ROL



DRAGON AGE INQUISITION

EA | PS4 - ONE - PC | 48% DE VOTOS

Caza de dragones. BioWare se ha sacado de la chistera uno de los juegos más vastos y profundos de cuantos han salido en 2014.

VELOCIDAD

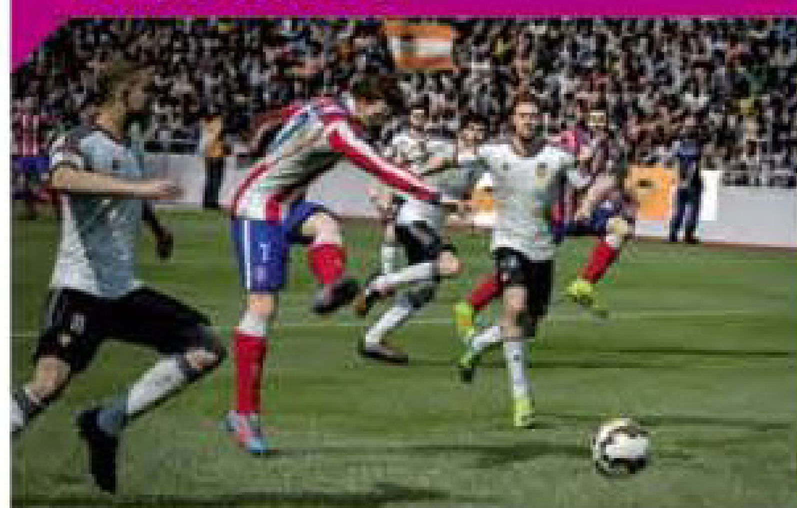


MARIO KART 8

NINTENDO | Wii U | 51% DE VOTOS

Volantazos de locura. El arcade de carreras de Nintendo ha demostrado su enorme capacidad para divertir y, de paso, ha enseñado cómo hacer un buen DLC sin abusar de los usuarios.

DEPORTIVO



FIFA 15

EA | PS4 - ONE - PC | 45% DE VOTOS

Fútbol de salón. El simulador de EA Sports se ha alzado con el galardón de mejor juego deportivo del año con su segunda aparición en la nueva generación de consolas.

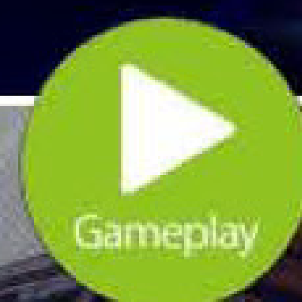


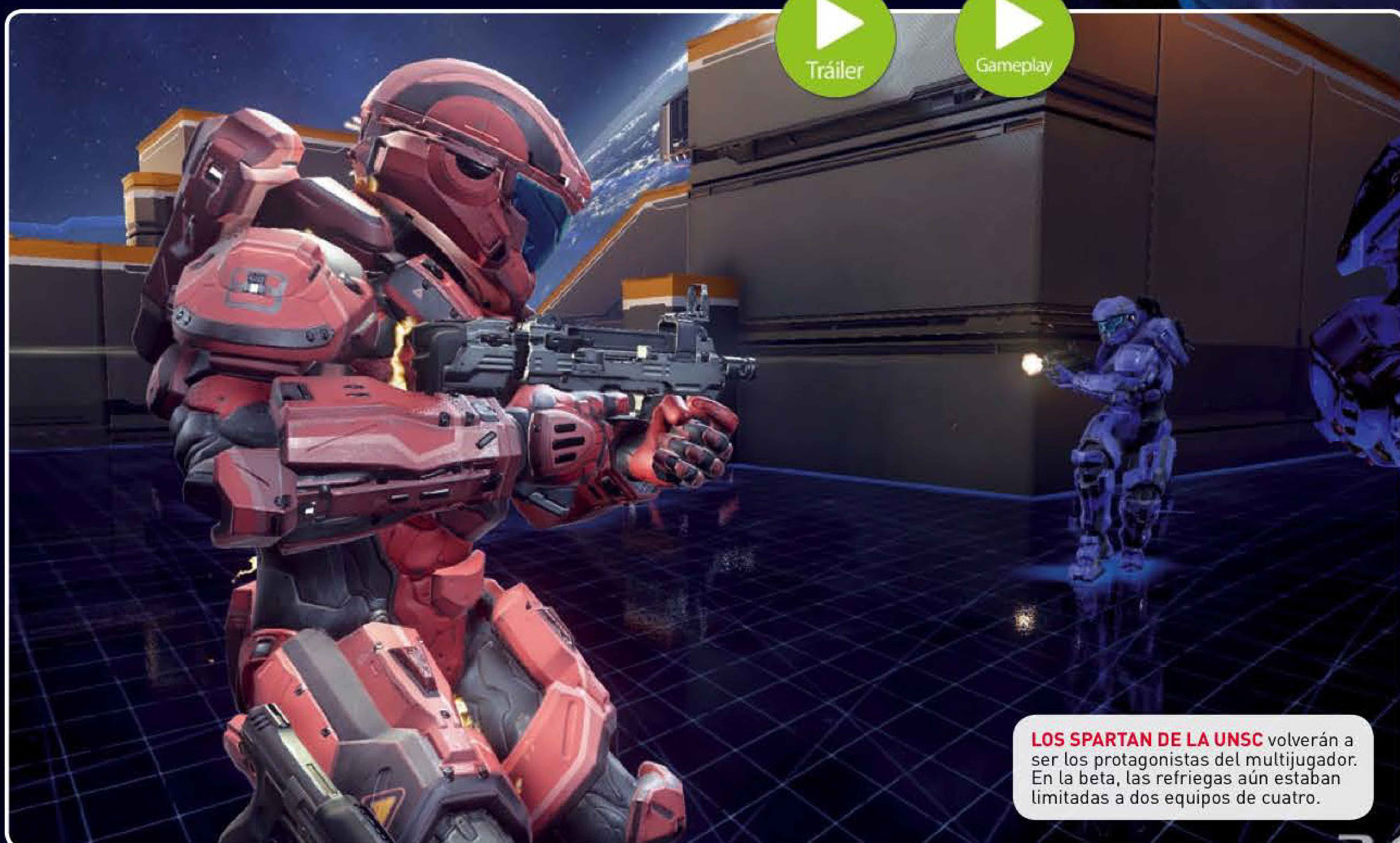
Y EL PREMIO DE GAME ES PARA...

Herc30. Este usuario de nuestra web ganó una tarjeta regalo de Game por valor de 1.000 euros. En total, hubo más de 2.000 participantes en las votaciones, a finales de diciembre.









LOS SPARTAN DE LA UNSC volverán a ser los protagonistas del multijugador. En la beta, las refriegas aún estaban limitadas a dos equipos de cuatro.

NUEVOS DATOS XBOX ONE

La UNSC se entrena para el nuevo combate

Durante el último mes, 343 Industries ha tenido en marcha una beta para testear el multijugador de Halo 5 Guardians, que será uno de los estandartes de Xbox One en otoño de 2015. Los Spartan-IV serán más fuertes que nunca.

Halo 5 Guardians es uno de los juegos más esperados de los que tiene Xbox One ahora mismo en la recámara, aunque no se dejará ver hasta otoño. Sin embargo, en las últimas semanas, los usuarios de la consola han tenido la oportunidad de probar una extensa beta con la que 343 Industries quería pulsar las sensaciones, de cara a testear el equilibrio de todos los elementos y recabar opiniones sobre lo que funciona y lo que no.

Halo fue una saga pionera para el género del shooter en consola, y sus bases, que tan bien han funcionado desde la primera entrega, se mantendrán, pero el estudio ha implementado numerosas mejoras que harán que los combates sean más ágiles y ofrezcan nuevas posibilidades de actuación. Quizás lo más evidente es lo que afecta al sistema de apuntado con las armas. Antes, muchas de ellas, como el icónico rifle de asalto, sólo tenían un modo para disparar desde la cadera, pero ahora todas tendrán una mirilla de precisión. Paralelamente, algunas de las habilidades que había en *Halo 4* (entre las que sólo se podía elegir una), estarán de serie, como la mochila propulsora y el sprint, que permitirá cargar cuerpo a cuerpo contra los enemigos.

El desplazamiento del personaje por los escenarios también será más ágil, pues podrá "escalar" al acercarse a las plataformas y deslizarse por el suelo. Habrá también un ataque que permitirá pararse en el aire durante unas décimas de segundo para apuntar y lanzarse en picado contra un enemigo.

El juego dispondrá de servidores dedicados y correrá a 60 fps. En la beta, la resolución era de 720p, pero es de esperar que en la versión final alcance los 1080p.

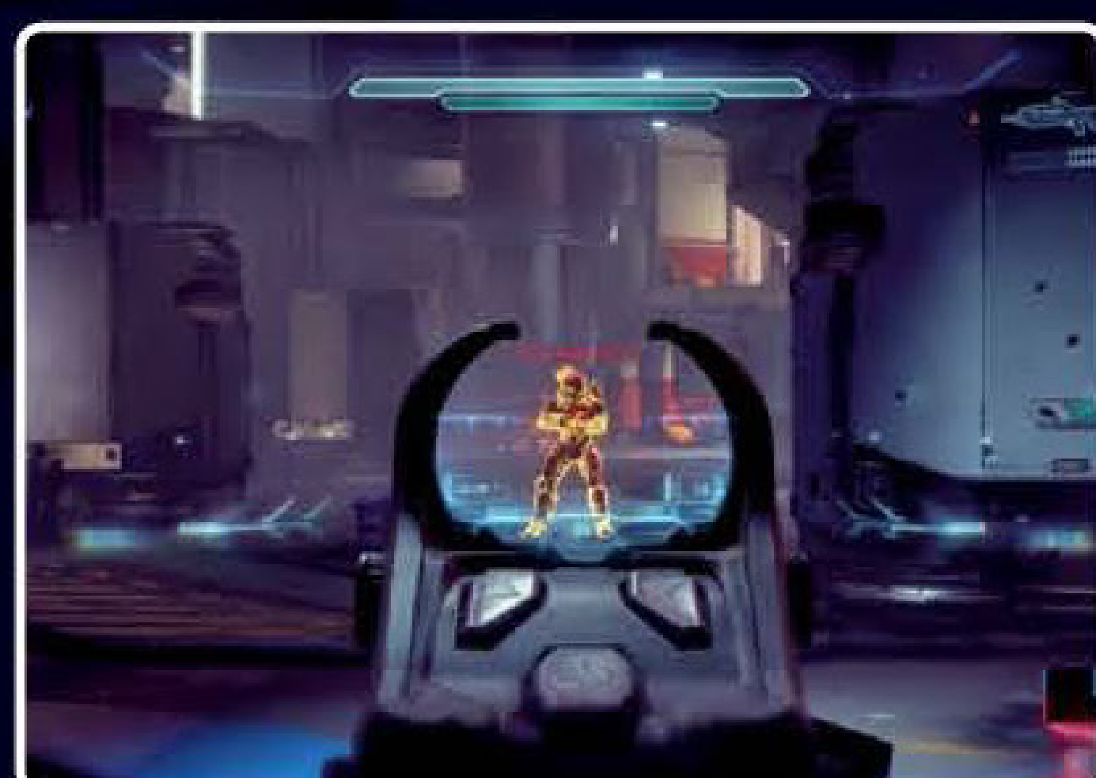
Respecto a la campaña, no han trascendido nuevos detalles. Por ahora, sólo se sabe que el Agente Locke compartirá protagonismo con el Jefe Maestro. ✶

ENTRE LAS NOVEDADES ESTARÁN EL SPRINT Y LA MOCHILA PROPULSORA





LA RECARGA DEL ESCUDO será más estratégica que en el pasado. Será necesario quedarse quieto en un sitio.





TODAS LAS ARMAS DISPONDRÁN DE LA PERSPECTIVA DE LA MIRILLA, pero habrá que tener en cuenta que, si un rival nos golpea, se nos saldrá instantáneamente de ese modo de apuntado al típico de la cadera.



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Relaciones personales

Releyendo algunos libros sobre videojuegos, como "Game Over Press Start to Continue" (centrado en la historia de Nintendo hasta 1994) o "Videogames: In the Beginning", del recientemente fallecido Ralph H. Baer, no deja de sorprenderme la cantidad de casualidades y encuentros y desencuentros personales sobre los que se asienta la industria.

Algo tan sencillo como presentar un prototipo a la persona correcta, un lazo de amistad con la persona adecuada en un momento dado o una apuesta personal por



PÁZHITNOV, Henk Rogers y Yamauchi sellaron el éxito de GameBoy con "química".

alguien han marcado hitos como que Nintendo se estableciera con enorme éxito en EE.UU. a pesar de tenerlo todo en contra tras el "crash" de 1983, que el "padre de los videojuegos" pudiera seguir ahondando en su concepto de "juegos en la tele" o que los derechos de un hit como *Tetris* fueran a manos de Nintendo.

Asusta imaginarlo: si a Baer le hubieran parado los pies, quizá el concepto de "consola" que conocemos no sería igual. Nintendo quizá seguiría haciendo cartas o habría desaparecido y el resto de la industria, o no existiría o quizá estaría en fase embrionaria.

Pero, supongo, es parte de la magia de este mundillo. Un ecosistema de frágiles equilibrios capaces de lo mejor/peor ¿o no ha sido así en los últimos 40 años?

Entrevista

ENTREVISTA MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

"Es el mayor paso adelante en la saga"

Bajo la producción de Ryozo Tsujimoto, la saga Monster Hunter de Capcom se ha convertido en una de las más exitosas de la historia de Japón. El 13 de febrero llega la nueva entrega a 3DS.



RYOZO TSUJIMOTO es hijo del CEO de Capcom, y hermano del presidente.

¿Cuáles son las novedades más importantes de *Monster Hunter 4 Ultimate*?
Monster Hunter 4 Ultimate es el mayor paso adelante que se ha visto en la saga, e incluye más contenido novedoso que nunca. Hay nuevos enemigos, nuevas armas, y también nuevos tipos de armas y armaduras.

Lo que más nos entusiasma es el hecho de que los cazadores van a poder jugar por primera vez con sus amigos a través de Internet en 3DS sin limitaciones (*Monster Hunter 3 Ultimate* para 3DS requería utilizar una Wii U como puente para jugar online).

Además, los escenarios son más verticales y profundos, y hemos implementado nuevos movimientos, como atacar en el aire y montar monstruos, los cuales aportan una jugabilidad aún más variada que en anteriores entregas.

¿Cuáles son tus monstruos favoritos del nuevo juego? ¿Algún consejo para cazarlos?
Mis favoritos son el Gore Megala y el Seregios. ¡Permitidme compartir algunos consejos de cazador!

El Gore Megala, a diferencia de otros monstruos, no se mueve hacia otras zonas cuando enloquece. Hay ocasiones en las que colocas una trampa en una zona, pero luego el monstruo se va a otro lugar y resulta que has desperdiciado el ítem. Sin embargo, eso no ocurre con el Gore Megala, por lo que colocar trampas es una estrategia efectiva contra él.

En cuanto al Seregios, se mueve muy rápido y puede infligir el efecto de sangrado en tu cazador, así que necesitarás ir bien cargado de ítems de recuperación. Su punto débil son sus piernas, así que ve a por ellas para incrementar el daño y derribarlo.

¿Qué arma utilizas personalmente cuando juegas?
Utilizo el martillo. ¡Entre las dos versiones japonesas de *Monster Hunter 4*, he usado el martillo más de 2000 veces!

***Monster Hunter 4 Ultimate* es una versión ampliada del original, ¿por qué no llegó a occidente aquella primera edición?**
Debido a la enorme cantidad de contenido de los juegos de *Monster Hunter*, es necesario un gran trabajo de localización antes de lanzar el título. Por lo tanto, decidimos centrarnos en traer la versión más completa lo más rápidamente posible.

Ha habido muchas entregas de *Monster Hunter* tanto para consolas domésticas como para portátiles, pero el éxito ha sido mucho mayor en portátiles. ¿A qué crees que se debe?

TETSUCABRA es uno de los muchos monstruos nuevos que encontraréis en el juego de 3DS.

"DECIDIMOS CENTRARNOS EN TRAER LA VERSIÓN MÁS COMPLETA"







“EL ÉXITO EN OCCIDENTE ESTÁ CRECIENDO GRADUALMENTE”

Su jugabilidad cooperativa es ideal para que los jugadores se encuentren en lugares a los que cada uno lleva su portátil.

Monster Hunter 3 Ultimate salió tanto para 3DS como para Wii U. ¿Hay alguna posibilidad de que _Monster Hunter 4 Ultimate_ aparezca también en Wii U?
Monster Hunter 4 Ultimate está basado en el lanzamiento japonés *Monster Hunter 4G*, el cual es sólo para 3DS, así que no habrá versión para Wii U en esta ocasión.

Monster Hunter goza de un éxito masivo en Japón, pero en Europa y Norteamérica sus cifras no son tan espectaculares. ¿Confías en un éxito internacional creciente para la saga? ¿Será _Monster Hunter 4 Ultimate_ una pieza fundamental para ello?
Es cierto que en occidente *Monster Hunter* no se ha convertido en un éxito equivalente al de Japón. Sin embargo, estamos observando cómo las comunidades de fans occidentales crecen y organizan todo tipo de eventos en sus propios países. Desde Capcom queremos apoyar ese tipo de iniciativas entre jugadores, y creemos que las funciones online de *Monster Hunter 4 Ultimate* (por primera vez sin limitaciones en una portátil) serán fundamentales para alcanzar un mayor nivel de popularidad. Espero ver cazadores veteranos haciendo equipo online con nuevos jugadores y enseñándoles lo que saben.

La verdad es que la popularidad de *Monster Hunter* en Japón fue explosiva, pero creo que en occidente estamos viendo también los frutos de nuestro esfuerzo y estamos consiguiendo que la comunidad de jugadores crezca gradualmente.

¿Qué otros juegos jugáis normalmente tu equipo y tú? ¿Cuáles son las principales influencias a la hora de desarrollar títulos de _Monster Hunter_?
Los juegos de acción de la propia Capcom son la mayor influencia del equipo de *Monster Hunter*. Como juego de acción multijugador, *Monster Hunter* está construido aprovechando los conocimientos de Capcom en ese ámbito. ✶



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Lo que nos gusta... y lo que funciona

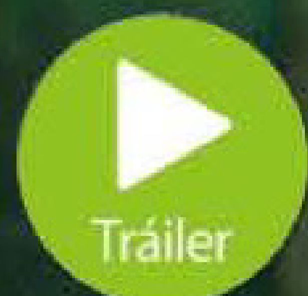
Cada fan tiene sus propios deseos. Los de PS4 se muerden las uñas por *Uncharted 4*, los de One quieren más de *Rise of the Tomb Raider*, en Nintendo flipan con el próximo *Zelda*... Muy probablemente, estos 3 juegos que os comento venderán muy bien, pero a veces que un juego sea muy deseado por los seguidores más acérrimos de una marca no quiere decir que sea el próximo éxito de la compañía. Un ejemplo sería Bayonetta 2 que, aunque ha vendido decentemente (cerca de 600.000 unidades en el mundo) ha quedado muy lejos de los grandes juegos del momento, que pasan holgadamente de los 5 millones. Y eso no quita que sea un juegazo que haya conquistado tanto a crítica como a usuarios, pero el gusto "especializado" y el general no siempre coinciden. Tampoco es que Wii U no tenga mercado: *Mario Kart 8* ha pasado de los 4 millones de unidades.



MARIO LO TIENE "A HUEVO" para volver a triunfar con *Puzzle & Dragons*.

Frente a ese "fracaso", llegan noticias de que las acciones de Nintendo subieron al anunciarse *Puzzle & Dragons: Super Mario Edition*. ¿No habéis oído hablar de él? Pues vende lo que no está escrito y, ahora que ha optado por este crossover, más todavía. Quizá os extrañe, pero también os sorprendería lo locos que están vuestros padres con *Candy Crush Saga*. Y que les quiten lo bailao a los de King...

ADOLF HITLER volverá de la tumba para liderar un ejército de zombis nazis, a los que sólo podrá poner freno un francotirador aliado.



ANUNCIO PS4 - XBOX ONE - PC

Se acerca un ejército de nazis zombis

Zombie Army Trilogy, el "spin off" de la serie Sniper Elite desarrollado por Rebellion, llegará a PS4, Xbox One y PC en 2015. La recopilación "remasterizada" incluirá los dos capítulos de la saga y un entrega adicional.

Los muertos vivientes, nazis en este caso, también quieren darse un festín de francotiradores. Rebellion, ladesarrolladora de la saga *Sniper Elite*, ha anunciado el lanzamiento de una recopilación de los dos primeros *Zombie Army*, junto a un episodio inédito para PC y consolas de nueva generación. *Zombie Army Trilogy* incluirá 15 niveles de campaña (individual o cooperativo para un máximo de 4 jugadores) junto a un nuevo modo por oleadas, con cinco mapas y 10 niveles adicionales.

Podremos controlar a ocho protagonistas: cuatro rescatados de los juegos anteriores y, por primera vez, cuatro francotiradoras. Y el desarrollo mantendrá las mecánicas de *Sniper Elite*, en particular las "killcam", que nos permitirán ver el efecto de nuestros disparos sobre los órganos de los objetivos a cámara lenta. Evidentemente, el nivel de "gore" y desmembramientos se va a multiplicar cuando le plantemos cara a las hordas no muertas de Hitler.

El apartado técnico del juego será uno de los grandes beneficiados en esta edición, ya que mostrará una resolución nativa de 1080p en todos los formatos y un estilo visual inspirado en las películas de serie B. Así tendremos una perspectiva nunca vista de Berlin en 1945, con una impresionante cantidad de zombis (también esqueletos y demonios) simultáneamente en pantalla.

Rebellion ha confirmado que el juego aparecerá a lo largo de este año, aunque aún no tiene fecha definitiva, y que los usuarios que posean uno de los anteriores *Zombie Army* en su cuenta de Steam, recibirán un descuento del 30% al adquirir *Zombie Army Trilogy* para PC. ✶

PODREMOS ABATIR A LOS ZOMBIS EN 15 NIVELES DE CAMPAÑA Y HORDA



LA CAMPAÑA tendrá 15 niveles en modo individual o cooperativo. Por primera vez podremos controlar francotiradores femeninos.







EL MODO HORDA nos ofrece cinco niveles en que no dejan de asaltarnos oleadas de zombies nazis.







Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

El poder sobrenatural de Adolf Hitler

Casi 70 años después del final de la **Segunda Guerra Mundial**, y de su muerte, todavía es muy común encontrarse con imágenes de **Adolf Hitler** como encarnación del mal. Es un hecho que las ventas de las revistas de Historia o esoterismo se disparan cuando **el führer** aparece en portada. Y en el cine, aparte de *El Hundimiento* (y todas las parodias que ha generado en Internet) su figura se repite de todas las formas posibles... en *Iron Sky 2*, lo hará montado ¡¡en un tiranosaurio acorazado!!



HITLER EN LOS VIDEOJUEGOS raya más con la ciencia-ficción que como Historia.

Los videojuegos no han podido escapar a la moda y yo no me resisto a hacer un repaso de sus apariciones, más rayando con la ciencia ficción que con la Historia. En *Wolfenstein 3D* le hemos visto convertido en un **cyborg armado con dos ametralladoras gatling** (nada menos que el enemigo final). En *Persona 2: Innocent Sin* nos enfrentamos a una versión tipo manga, y en el primer *Bionic Commando* (versión japonesa) también teníamos que darle su merecido. Si queréis conocerle de joven, probad *Command & Conquer: Red Alert*.

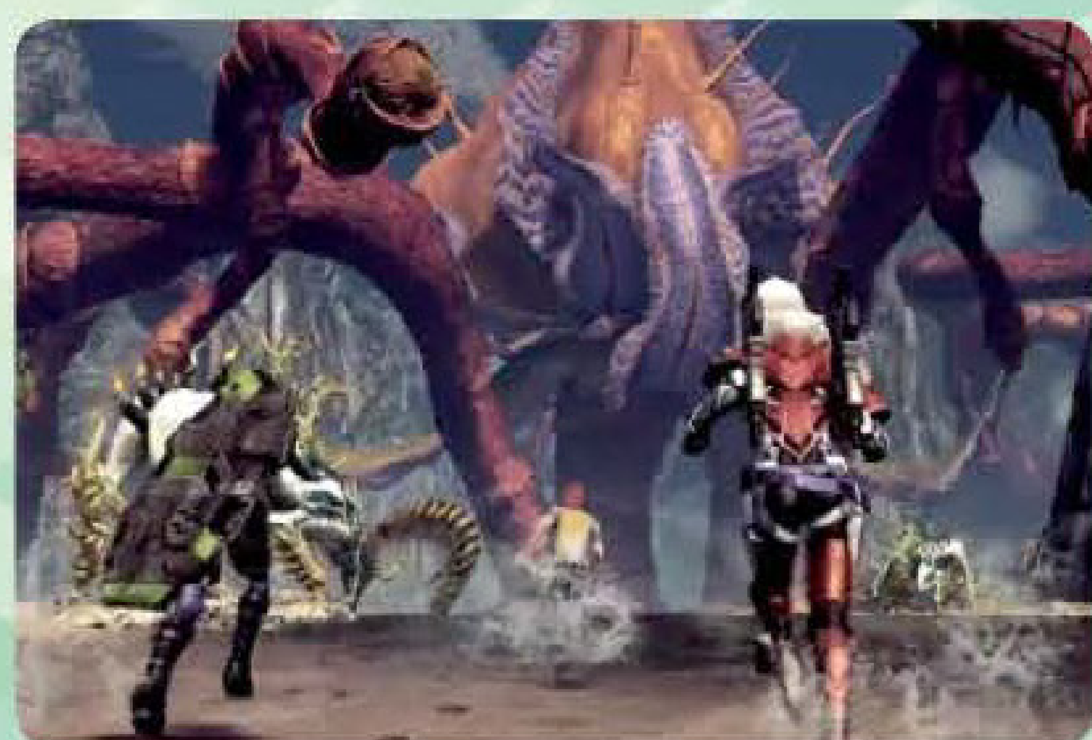
Las apariciones más "históricas" son las de *Indiana Jones y la Última Cruzada*, *Assassin´s Creed II* y el DLC de *Sniper Elite V2*. ¿Y después de muerto? Pues **volverá como zombi,** por lo visto en *Zombie Army Trilogy*.

NUEVOS DATOS NINTENDO

Primavera de anuncios en Wii U

La Gran N también adelantó un montón de novedades para Wii U en el mismo Nintendo Direct en el que anunció la fecha de salida de New 3DS.





XENOBLADE CHRONICLES X

Es uno de los RPG más esperados del año, y de momento son los usuarios japoneses los que se pueden sentir tranquilos, porque ya conocen cuándo saldrá en su país: el 29 de abril. En occidente seguimos esperando, aunque seguro que lo jugaremos en 2015.



CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER

La actualización anunciada para el próximo 20 de marzo hará que el juego sea compatible con el amiibo de Toad, que se pondrá a la venta ese mismo día. Al tocar el Gamepad con ella disfrutaremos de un modo extra para encontrar Toads pixelados por los niveles.



SPLATOON

Nintendo ha confirmado que llegará en mayo, aunque de momento no sabemos el día concreto en que podremos sumergirnos en sus divertidas y rápidas partidas multijugador. Podremos personalizar a tope nuestras armas y trajes.

MARIO PARTY 10

Más de 70 minijuegos nos esperan en la nueva entrega de esta saga, que llegará definitivamente el 20 de marzo. La gran novedad es que se ha confirmado el nuevo modo amiibo Party, compatible con las figuras de Mario, Luigi, Peach, Toad, Yoshi, Bowser, Estela, Donkey Kong y Wario. Bastará con que toquemos el Gamepad con nuestro amiibo para usar ese personaje como pieza y jugar en un tablero inspirado en él.





LA FAMILIA AMIIBO CRECE

Las versiones en miniatura de los héroes de Nintendo tendrán nuevas incorporaciones en las próximas semanas.

SUPER MARIO COLLECTION 20 de marzo


Mario


Luigi


Peach


Bowser


Yoshi


Toad

NUEVAS FIGURAS 24 de abril


Lucina


Daraen


Charizard


Ness


Pac-Man


Wario

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS4 y Vita ■ Acción ■ Marvelous! ■ Lanzamiento: 26 de marzo (Japón)

VERANO, TIEMPO DE "MELONES"

SENRAN KAGURA ESTIVAL VERSUS

Voluptuosas chicas y acción con toques picantes no son nada nuevo para el público nipón, que ya espera la nueva entrega de esta saga de Marvelous!

■ **LA ETERNA LUCHA ENTRE EL BIEN Y EL MAL** es un tema recurrente en la cultura japonesa, tanto o más como las historias de ninjas que giran en torno a ella. Tampoco faltan obras Ecchi, con tono picante, chicas ligeras de ropa y situaciones insinuantes. ¿Y qué pasa si juntas todas? Pues que tienes la serie *Senran Kagura*…

Nacida como un videojuego bajo el sello Marvelous!, esta serie cuenta con varias entregas para 3DS, Vita o smartphone y ha generado diversos mangas, una serie de anime… En todas estas iteraciones siempre aparecen algunos elementos comunes, como dos escuelas ninja enfrentadas que encarnan el bien y el mal y que coinciden en una cosa: alumnas pechugonas. La escuela "del bien", Hanzo, forma a sus alumnas en el arte del espionaje y robo de documentos y el sigilo, expulsando a las alumnas que matan. Todo lo contrario que Habijo, la escuela del "mal", que acoge con los brazos abiertos a toda alumna expulsada de Hanzo y dispuesta a perfeccionar el arte del asesinato. Pero, como suele pasar en este tipo de historias, los malos no son tan malos como parece…

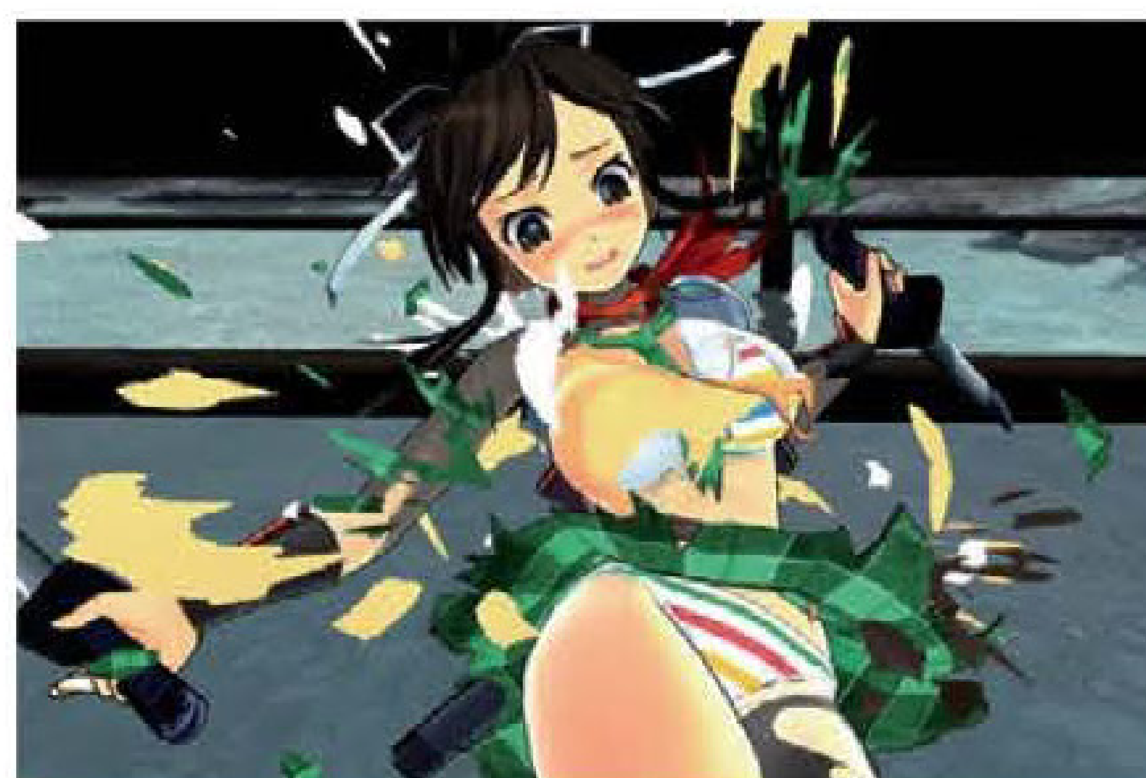
➔ **CADA UNO DE LOS 5 JUEGOS DISPONIBLES** ha girado sobre esta historia, introduciendo elementos como asaltar la escuela rival para robar un pergamino con la técnica definitiva de la escuela, añadiendo un personaje secundario al que podemos dar órdenes en combate, modo online (o incluso apostando por un estilo al más puro estilo juego musical), pero manteniendo la acción y los toques picantes (exagerados vaivenes de pecho, ropa que se rompe con los golpes…).

Así llegamos a Estival Versus, primera entrega para consola de sobremesa, que tendrá diversas novedades, como la ambientación más veraniega, un nuevo equipo con 4 personajes (3 hermanas y su abuela), modo online para 10 jugadores (4 en Vita), detalles como que la ropa se humedezca e insinúe aún más, amén de más enemigos en pantalla y un refinado aspecto visual. No descartéis su llegada a Europa…




LOS COMBATES EN PS4 serán más multitudinarios. Jugando online, las batallas aceptarán hasta 10 jugadores (4 en Vita).





EDICIONES LIMITADAS

Como anteriores entregas de *Senran Kagura,* Estival Versus contará con ediciones limitadas cargadas de extras, como un CD Drama, algunos distintos en PS4 y Vita (las 5 figuras Niitengo de los personajes, distintas según la plataforma). PS4, además, cuenta con una descarga digital de un nuevo OVA de 30 minutos. Y la primera tirada, añadirá, además libro de arte y BSO ampliada.




LAS ALUMNAS DE HANZO y Hebijo serán solo algunos de los personajes seleccionables.



→¡Akemashite omedeto gozaimasu! o ¡feliz año nuevo! ¿Y qué mejor noticia para iniciar 2015 que la llegada a los salones recreativos de un nuevo juego de lucha? Se llamará *Nitroplus Blasters: Heroines Infinite Duel* y contará con algunas féminas de los juegos de Nitroplus y Examus.



→Otro RPG nipón de Vita que llegará a Europa...
Idea Factory ha confirmado que va a lanzar en occidente *Chou Megami Shinkou Noire Gekishin Black Heart*, un "spin off" de la serie Hyperdimension Neptunia ambientado en otro ficticio universo que parodiará la industria del videojuego, Gamarket, con 4 reinos enfrentados.



→Más rol de acción de los padres de la serie *Ys*.
Falcom ha anunciado que en 2015 lanzará un nuevo action RPG, de ambientación moderna, que tendrá lugar en una visión de Tokio postapocalíptica. Podremos controlar la cámara y saltar, y aunque aún se desconocen las plataformas, algún rumor apunta a que será para móvil.

aquí Tokio

ÚLTIMA HORA



→Estudiantes nipones pendencieros, volumen 6. La serie Kenka Bancho es todo un clásico en Japón, donde va a llegar en breve el sexto juego, subtitulado *Soul & Blood*, para 3DS. De nuevo las peleas entre pandillas de estudiantes volverán a ser el eje central de la aventura, aunque en esta ocasión habrá más minijuegos e incluso se recreará la época veraniega, buscando trabajillos temporales...



→Más lucha para la nueva generación. El 23 de abril llegará a las tiendas y plazas digitales *Blazblue Chrono Phantasma Extend*, una ampliación para las consolas de nueva generación de la máquina recreativa homónima, que añadirá los dos nuevos personajes que se introdujeron en la versión 2.0 de la Coin Op, así como un nuevo arco argumental y juego cruzado entre PS4 y PS3.

→Un nuevo *Final Fantasy* para móviles. *Moebius FF* (o *Mevius*, como lo están traduciendo en algunos sitios), es el título del nuevo *Final Fantasy* para Android e iOs. Según sus creadores, está siendo desarrollado por el equipo habitual de la serie, y para ser un juego de móvil, está trabajando en él un equipo muy numeroso. Llegará en primavera, y no tendrá nada que envidiar a los juegos de consola.



El blog de Kagotani

Que la fuerza te acompañe en 2015

Estas navidades las he pasado en Europa y mientras volaba de vuelta a Japón, tenía varias ideas para esta columna. Pero entonces, la mañana siguiente a mi llegada a Tokyo, me enteré de la masacre que tuvo lugar en París durante mi noche. Es difícil escribir sobre juegos cuando hay asuntos más importantes. Estoy abatido, mareado. He tenido que seguir los hechos desde mi ordenador, a través de vídeos en directo de la televisión francesa o la CNN. "He tenido", porque en Japón hubo poca mención o cobertura, nada de vídeo en vivo, de estos ataques terroristas.



Eso no significa que en Japón no sean sensibles a conceptos como la libertad de expresión, pero este grupo de islas está aislado del mundo exterior. Si no haces un esfuerzo por informarte de lo que pasa en el resto del mundo, solo te enterarás de lo que muestran los medios nipones, es decir, previsión del tiempo, noticias de estrellas locales, lo último sobre los ramen y mascotas más populares... Y si hablamos de religión, todo es aún más alienígena para un país donde no hay religiones reales, al menos no como la gente las percibe fuera de Japón. Lo mismo es aplicable a la geopolítica, y más visible en los videojuegos donde un japonés representa el mundo de una forma bastante ingenua. Claro que un juego como *COD* también tiene una visión simplista, pero adrede, para satisfacer algunas necesidades "patrióticas".

« NINTENDO ENCADENA JUEGOS QUE VENDEN UN MILLÓN DE COPIAS, UNO TRAS OTRO, Y DOMINA LAS VENTAS »

En cualquier caso, ahora mismo me siento como en un mundo paralelo, intentando centrarme, porque en Japón hemos entrado en la recta final del año fiscal. La celebración del año nuevo ha terminado, y es hora de echar números y comprobar si se han cumplido las previsiones. Ahora mismo, y como es usual, Nintendo ha estado sola, porque Sony no tiene juegos next gen que atraigan a los nipones. Y parece que no los va a tener antes de que acabe el año fiscal, al menos no los que pongan el juego next gen en el buen camino. Incluso *MGSV* y *FFXV* parecen muy occidentalizados. Por su parte, Nintendo encadena juegos que venden un millón de copias, uno tras otro, y losránkings de ventas siguen dominados por 3DS y Wii U.

Así que, ¿será diferente en 2015? En Tokio ya se puede ver que sí. La maquinaría de marketing de Star Wars está a pleno rendimiento, promoviendo una peli que no llegará hasta mediados de diciembre. Más que nunca, el próximo E3 será otro momento clave en el que los juegos de Star Wars darán otra fuente de alegría a los fans, incluso aquí en Japón. Y mientras que las sagas locales y Nintendo dejarán más éxitos, será interesante ver si Electronic Arts y DICE son capaces de romper algunos récords con *Battlefront 3*.

Y para terminar, quiero desearos un año nuevo lleno de felicidad y salud. Ah, ¡y que la fuerza esté con vosotros en 2015!

SIENTE TU MÚSICA EN 3D

Auriculares inalámbricos de alta fidelidad con 8 altavoces.





- Bluetooth® v4.0 + NFC.
- Tecnología Multidriver.
- Reproduce MP3/WMA desde tarjetas microSD.
- Entrada de audio con jack de 3,5mm.
- Control de llamadas.
- Plegables y con funda de transporte.













PVPr. 109€
ENERGY HEADPHONES
BT9 BLUETOOTH

ENERGY SISTEM
technology with heart

DE VENTA EN: fnac
www.fnac.es

www.energysistem.com



UNCHARTED
A Thief's End

El tesoro más preciado de PS4

Hemos visitado las oficinas de **Naughty Dog** en Los Ángeles para conocer de primera mano una de las exclusivas más valiosas de cuantas se podrán disfrutar a corto plazo en la nueva generación. Nathan Drake vuelve a las andadas una última vez.



PS4 **Naughty Dog (Sony)** **Aventura** **Finales de 2015**

"Pues esto es como montar en bicicleta", dice el dicharachero Nathan Drake en la primera demo jugable de *Uncharted 4: A Thief's End*. Efectivamente, tanto él como sus padres figurados, Naughty Dog, saben desde hace años cómo se hacen títulos "vendeconsolas", algo que no se olvida así como así.

El juego está previsto para finales de 2015, pero apenas se había mostrado nada hasta el mes pasado. Sin embargo, tras la primera demostración jugable, presentada en la PlayStation Experience, hemos podido visitar en exclusiva las oficinas del estudio en Santa Mónica (Los Ángeles) para ver una versión extendida de la demo y hablar con sus principales responsables.

Tras un primer año algo desangelado, PS4 va a tener ya muy buenas exclusivas en 2015 (*The Order 1886*, *Bloodborne*, *Until Dawn*), pero, seguramente, la más destacada sea ésta, que supondrá el verdadero estreno en la nueva generación de uno de los estudios más reputados de toda la historia de los videojuegos. Como factor añadido, el equipo cuenta con la ventaja de haber acumulado experiencia con las posibilidades técnicas de PlayStation 4 mediante la remasterización de *The Last of Us*, una maravilla visual y narrativa considerada por muchos como el mejor juego de la pasada generación.

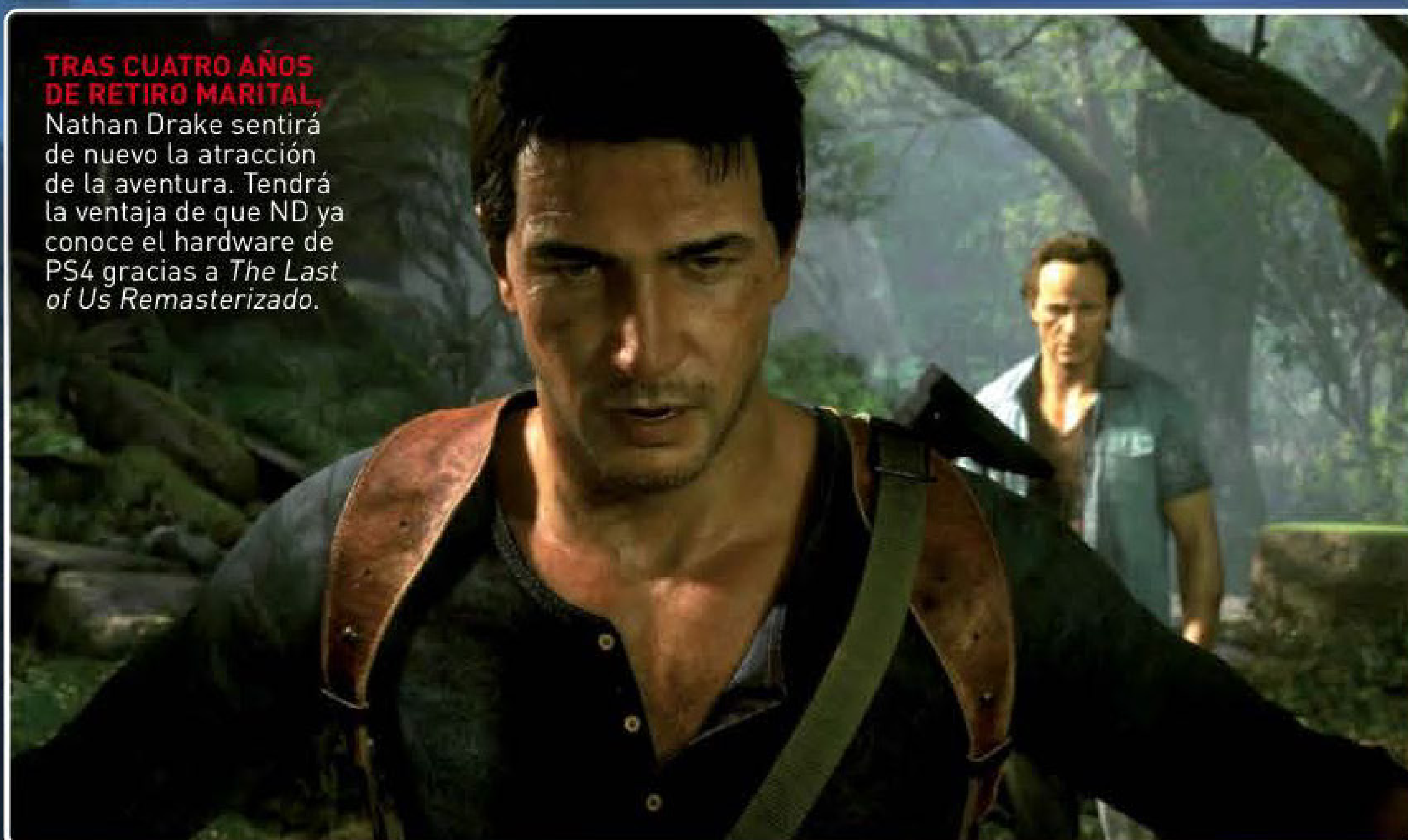
> *Naughty Dog sabe desde hace años cómo se hacen títulos "vendeconsolas" como éste*

NATHAN DRAKE es, sin duda, uno de los personajes más carismáticos de la última década. El famoso heredero de Indiana Jones se casó al final de la tercera entrega y parecía que iba a jubilarse de la búsqueda de tesoros, pero contra todo pronóstico su hermano Sam reaparece en su vida y le empuja una última vez a la aventura. Tras seguir la pista de Sir Francis Drake, Marco Polo y Lawrence de Arabia, esta vez le tocará olisquear las históricas huellas de Henry Avery, un afamado pirata del siglo XVII. De nuevo vuelve la piratería al imaginario de la saga, que ya estuvo presente en la entrega inicial.

De momento, se ha confirmado que visitaremos Madagascar, que es el lugar donde se desarrolla la primera demo, correspondiente a un pasaje avanzado de la aventura. Curiosamente, esa parte recuerda bastante al comienzo del último *Tomb Raider*, pues se muestra a Nathan Drake perdido tras un naufragio en el Océano Índico y en la tesitura de tener que buscar a un compañero de expedición, su hermano en este caso.

Teniendo en cuenta el desarrollo "internacional" de los anteriores, visitaremos también otros lugares, aunque Naughty Dog no ha especificado cuáles. Por simple cercanía geográfica, sería lógico saltar al África continental. En todo caso, el estudio sí que ha dicho que habrá todo tipo de entornos y que muchos de ellos serán incluso más amplios que el ya mostrado.

Respecto a los personajes, Sam será el principal acompañante, de modo que durante la acción será un personaje que, manejado por la IA, nos prestará su ayuda. Sucederá como con Ellie en *The Last of Us*, con la diferencia de que, al ser un adulto, lógicamente será mucho más fuerte. Aunque no se ha confirmado quiénes, volverán viejos conocidos que también nos prestarán su ayuda. Seguro que Sully y Chloe no faltan a la cita. No parece que vaya a haber cooperativo en la campaña, pero el director creativo, Neil Druckmann, sí confirmó que habrá multijugador.



TRAS CUATRO AÑOS DE RETIRO MARITAL, Nathan Drake sentirá de nuevo la atracción de la aventura. Tendrá la ventaja de que ND ya conoce el hardware de PS4 gracias a *The Last of Us Remasterizado*.



LA POTENCIA DE PS4 se dejará sentir en aspectos como la distancia de dibujado, que será realmente kilométrica.

En familia y... por África?

Pocos años después de haberse casado con Elena Fisher y haber sentado la cabeza, Nathan Drake se verá empujado de nuevo a la aventura por culpa de su hermano Sam.



"RESUCITADO". Durante quince años, Nathan creyó que su hermano había muerto. Nunca ha hablado a nadie de él, pero volverá para pedirle que le ayude a encontrar un tesoro vital para recuperar su antigua vida.

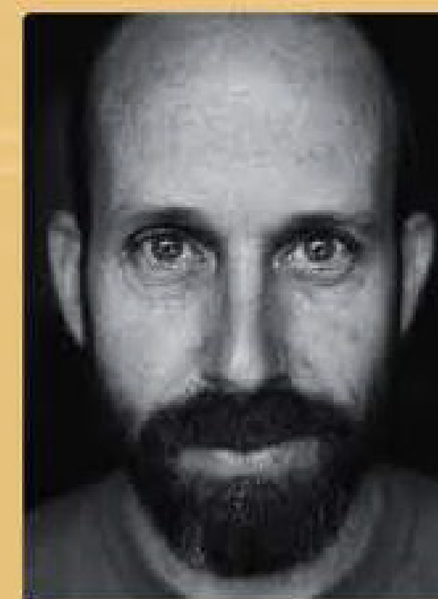


MADAGASCAR. Aunque habrá más lugares, la primera demo del juego transcurría en esta isla africana, donde, según cuenta la leyenda, Henry Avery habría erigido una utopía pirata. El tesoro que busca Sam está vinculado a él.

Hablamos con...

BRUCE STRALEY (Director)

NEIL DRUCKMANN (Director Creativo)





Photographer iki - www.photosbyiki.com

¿Qué cosas os ha permitido hacer PS4, en comparación con lo que ofrecía PS3?

BS. El diseño que se ha podido ver en la demo tiene grandes distancias de dibujado renderizadas a la vez, como el océano, las rocas y el paisaje, gracias a la mayor memoria y al mayor "frame rate". Antes teníamos que sacrificar mucho el nivel de detalle y la resolución. Las animaciones también se han visto favorecidas por la mayor memoria.

ND. Y no sólo se traduce en cosas de "gameplay". También en cuanto a contar la historia, con cosas como el detalle de los personajes, con una mayor solidez de la actuación y las expresiones de los actores.

¿Qué cosas de las aprendidas con *The Last of Us Remasterizado* habéis utilizado aquí?

ND. Hay diferentes etapas de aprendizaje para comprender un hardware que, sobre todo, se consolidan cuando estás en la etapa final de optimización y producción de un juego. Pasar por todo ese proceso con *The Last of Us* nos ha ayudado mucho.

Viniendo de *The Last of Us*, ¿qué tipo de juego vamos a encontrar? Porque los anteriores *Uncharted*, aun siendo juegos serios, tenían una vis bastante cómica.

ND. Son mundos muy diferentes. *Uncharted* es más paisajístico y frenético. Intentamos traer un componente humano a la historia, para explorar quién es Nathan Drake, su complejidad y sus orígenes, pero, al mismo tiempo, lo ponemos en vistas bellas para explorar el género de la acción.

Los grandes momentos son seña de identidad de la saga, como la caída del tren de *Uncharted 2*. ¿Seguirá U4 ese camino?

BS. Absolutamente. Los momentos de acción son parte del ritmo y el ADN de *Uncharted*. Al introducir esas partes y adaptarlas a las mecánicas, das al jugador la sensación de sentirse poderoso. También lo puedes hacer con ciertos sucesos de la historia, lo cual es incluso mejor, como en *The Last of Us*, que puso a prueba nuestra habilidad para ver cuán íntimos podían ser esos momentos y cómo hacerlos ir "in crescendo". Se trata de combinar esas dos ideas: cómo mantener la intimidad y las experiencias personales combinándolas con grandes momentos de acción.

LA ESCALADA será más desafiante, pues muchos de los peñascos se vendrán abajo ante el peso de Nathan. Los QTE permitirán resolver "in extremis" las posibles caídas al vacío.



LAS ARMAS DE FUEGO tendrán un control más pulido. El apuntado será más ágil y se podrá disparar en carrera e, incluso, mientras caemos de culo por una pendiente.

Como villanos, estarán dos fichajes que prometen dar mucho juego. La primera será Nadine Ross, una militar sudafricana que dirigirá una ejército privado. El segundo, que se llamará Rafe Adler, será un cazatesoros que, además de como rival, servirá para contraponer su moralidad con la de Drake. Por si os preguntáis a qué alude el subtítulo del juego, que aún no cuenta con traducción al español (vendría a ser "El fin de un ladrón"), la gente de Naughty Dog no soltó prenda. ¿Podría significar que es la última entrega de la saga?

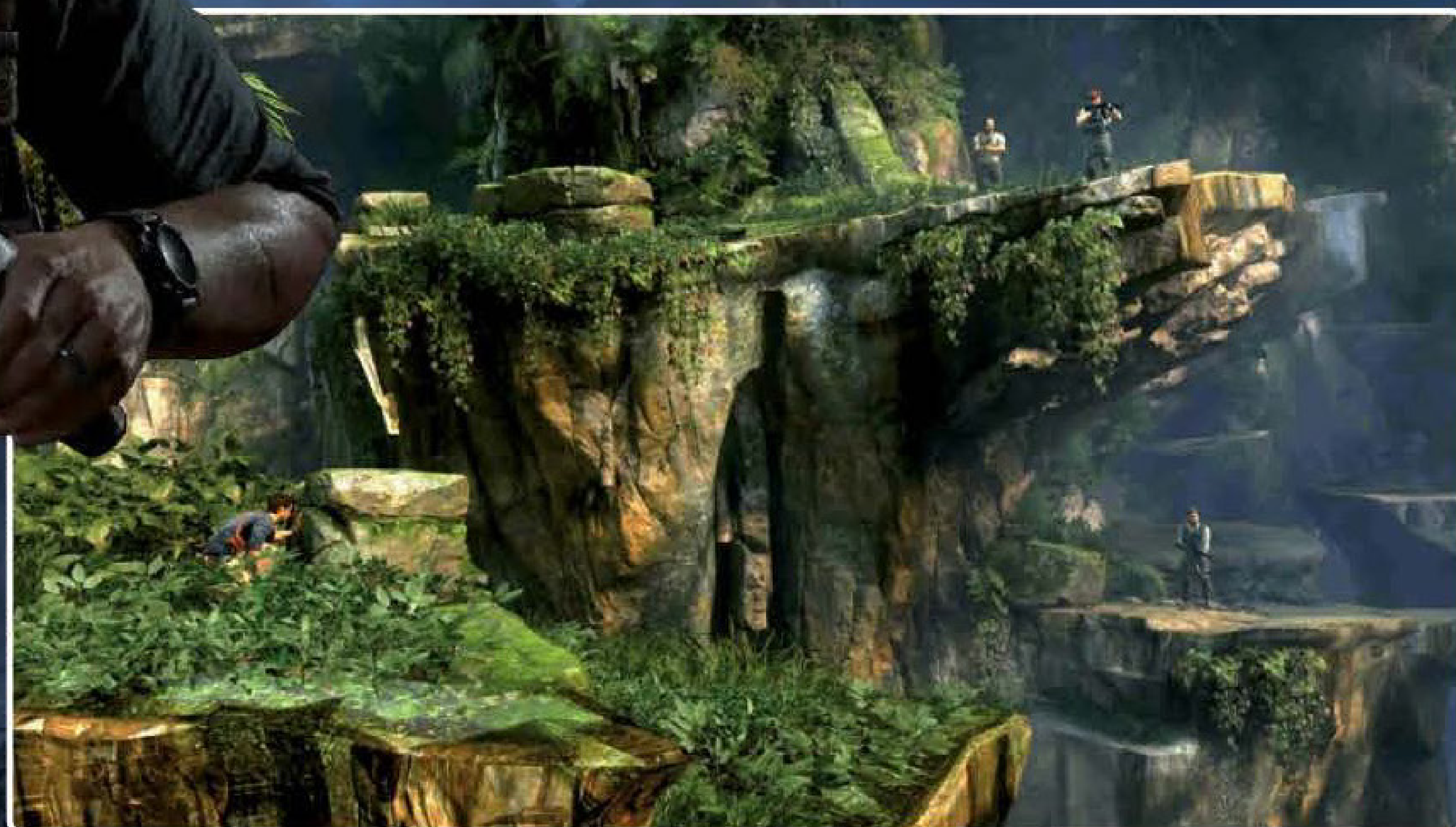
LA ACCIÓN Y EL PLATAFORMEO serán las señas de identidad de *Uncharted 4*, pero habrá novedades en todos los frentes que harán que el desarrollo sea más frenético y variado que en las anteriores entregas. Entre las nuevas herramientas, destacarán el gancho y el cuchillo, que recordarán bastante a *Tomb Raider*, donde dieron muchísimo de sí. Por supuesto, no faltará la escalada "semiautomática" por infinidad de paredes. Gracias a esas habilidades, y en consonancia con las posibilidades técnicas de PS4 para diseñar escenarios más grandes, podremos saltar y llegar casi a cualquier sitio. Así, en los escenarios habrá algunas ramificaciones entre las que elegir para llegar a los sitios. En relación con eso, habrá numerosos objetos coleccionables, como notas y artefactos, que no servirán simplemente para acumularlos, sino que contendrán pistas sobre algunos misterios. Cuando le preguntamos al director Bruce Straley si habría elementos fantásticos como los de las tres entregas previas (como los monstruos de la primera o los espejismos de la tercera), nos dio a entender que sí. Igualmente, nos adelantó que las mecánicas de nado cobrarán una nueva dimensión.

En cuanto a los combates, que son la otra pata sobre la que se apoya la saga, también habrá novedades. Las armas de fuego serán más o menos las de siempre, pero el apuntado estará refinado. Las luchas cuerpo a cuerpo, por su parte, se beneficiarán del nuevo sistema de animaciones, que hará que luzcan mucho más orgánicas y creíbles.



LOS ESCENARIOS nos obligarán a pensar qué objeto utilizar en cada momento. Los saltos a lo loco hacia delante se estilarán poco.

LAS COBERTURAS condicionarán los niveles. Serán destructibles, para evitar que nos fijemos a un sitio y abatamos a todos los enemigos desde esa posición.



Un cazatesoros con muchos recursos

Drake contará con nuevas habilidades y herramientas que harán que el desarrollo sea más variado: frenético y vertical en unas ocasiones; pausado y sesudo en otras.



GANCHO. Dado que los escenarios serán más intrincados, este objeto será imprescindible para salvar grandes distancias, descolgarse por precipicios o incluso correr por paredes.



CUCHILLO. El sistema de escalada estará muy renovado, gracias a un puñal que podremos clavar en las piedras porosas. Moviendo R3, se podrá colocar donde se quiera, sin "scripts".



VEGETACIÓN. El sigilo tendrá una importancia capital. El follaje nos ocultará a los ojos de los enemigos, de modo que algunas zonas se podrán superar sin disparar ni una sola bala.



LINTERNA. Tras su exitoso uso en *The Last of Us*, Naughty Dog ha recuperado esta fuente de luz para *Uncharted 4*, de cara a avanzar por áreas oscuras y resolver algún que otro puzle.

Hablamos con...

JOSH SCHERR (Guionista)

NEIL DRUCKMANN (Director Creativo)





Photographer iki - www.photosbyiki.com

Un aspecto clave de la historia será la relación entre Nathan y Sam. ¿Cómo habéis planteado esa vínculo entre hermanos?
JS. Una de las razones para meter a Sam en la historia era poner de relieve nuevas facetas de Nathan. Ya habíamos explotado un poco la faceta familiar en los juegos previos con Sully, que es un padre figurado y un poco quien le "corrompe", y con Helena, pero ésta es la primera vez que introducimos a un personaje con una relación de sangre. Eso introduce algo de dinamismo, en la medida en que puedes hacer cosas por tu familia que no harías por tus amigos.

¿Qué podéis adelantar de Henry Avery, el pirata que estará relacionado con el tesoro?
JS. Es, seguramente, el pirata más exitoso de la historia, pues no sólo conseguía los mayores tesoros con un solo ataque, sino que lograba huir. Nunca fue capturado por las autoridades y, de hecho, aún hay un aura de misterio en torno a él a día de hoy. Para nosotros, es interesante contrastar a la vieja escuela con la nueva, para ver las similitudes y las diferencias entre Avery y Drake.

En relación con eso, un aspecto clave de la historia va a ser la forma en que cada tesoro afecta a la vida de Nathan Drake, ¿verdad?
ND. Sí, la idea de que cada tesoro tiene su coste es vital en este juego. Queríamos explorar el tipo de decisiones que debes tomar en tu vida cuando persigues una pasión que podría convertirse en una adicción, pues, a veces, puedes tomar decisiones que afecten a tus allegados o a tus propios valores.

¿Cómo encaja ahora Elena en la historia?
JS. Tras los hechos de *Uncharted 3*, Elena y Nathan, ya casados, han decidido sentar la cabeza y crear una vida fuera del mundo criminal y la búsqueda de tesoros, pero Sam reemerge, algo que afecta al equilibrio.

La narrativa de *The Last of Us*, vuestro último título, es, seguramente, la mejor que se haya visto en un videojuego. ¿Os veis capaces de superarla en *Uncharted 4*?
JS. Lo vamos a intentar (risas).
ND. No nos lo planteamos en esos términos. *Uncharted* es un universo distinto, con otro tono y otros sentimientos. Hemos intentado contar la mejor historia de *Uncharted*.

Paralelamente, los avances en la inteligencia artificial de los enemigos contribuirán a que el reto sea mucho mayor. Lejos de comportarse como autómatas, los enemigos cooperarán entre ellos para darnos caza y se moverán por el entorno con bastante soltura. A eso, hay que añadirle el hecho de que las coberturas serán ampliamente destructibles, lo que nos obligará a estar en constante movimiento (siempre que optemos por la acción, pues también podremos apostar, a menudo, por el sigilo). En *The Last of Us*, los enemigos ya demostraron ser muy clarividentes, así que no hay duda de que volverán a ser un agradecido incordio, aunque aquí no estará el problema de la escasez de munición o el de tener que curarse. Todo estará más al servicio de la acción.

NAUGHTY DOG SIEMPRE SE HA CARACTERIZADO por sacar un rédito máximo a todas las plataformas en las que ha trabajado. *The Last of Us* fue el súmmum técnico de la pasada generación y, aunque PS4 aún está empezando, visto lo visto, *Uncharted 4* tiene muchas papeletas para ser uno de los techos momentáneos de la consola, junto con *The Order 1886* y con permiso de títulos multiplataforma como *The Witcher 3* y *Batman Arkham Knight*.

Aunque las remasterizaciones son algo bastante criticado, no sin razón, lo cierto es que, al menos en este caso, se va a traducir en algo positivo. La experiencia que Naughty Dog acumuló con la la versión definitiva de *The Last of Us* sirvió para quemar etapas de aprendizaje y poder hacer *Uncharted 4* con mayor conocimiento de los "trucos" de la máquina. Aunque el proceso para exprimir un hardware al máximo es largo, por ahora la gente de Naughty Dog tiene bastante claro que hay tres mejoras importantes respecto a PS3: más memoria, renderización simultánea de muchos más elementos y sistema de luz-sombra mucho más accesible.

El ágil desarrollo será aún más frenético y variado que en las anteriores entregas

Para empezar, lo que más llama la atención es, seguramente, el modelado de Nathan Drake. El nivel de detalle de las facciones será sensacional. Si nos fijamos en la cara, veremos detalles tan pequeños como las rugosidades de la piel, el movimiento de los párpados o el color de los labios según la cantidad de sangre que esté fluyendo por ellos. Como curiosidad, cuando les preguntamos a Nolan North y Troy Baker, los actores que han dado vida a Nathan Drake y su hermano, nos dijeron que llevaban ya 68 sesiones de captura de movimientos y de voz, y aún les quedan muchas más hasta junio-julio de este año, que es más o menos el plazo que se maneja para poder tener lis-


SAM HA SIDO INTERPRETADO por Troy Baker, que ha puesto ya su voz y sus movimientos a múltiples personajes: Joel, Booker DeWitt, Pagan Min, Jóker...


LA CÁMARA tendrá un comportamiento marcadamente cinematográfico, en especial en los combates y los saltos, para ofrecernos planos espectaculares.

El arte de diseñar paisajes de ensueño

El encanto paisajístico es una parte esencial de la idiosincrasia de *Uncharted*. Las tres primeras entregas nos deleitaron con sus junglas, sus cordilleras nevadas o sus desiertos, pero esta cuarta parte promete ser la más variada y la mejor diseñada.

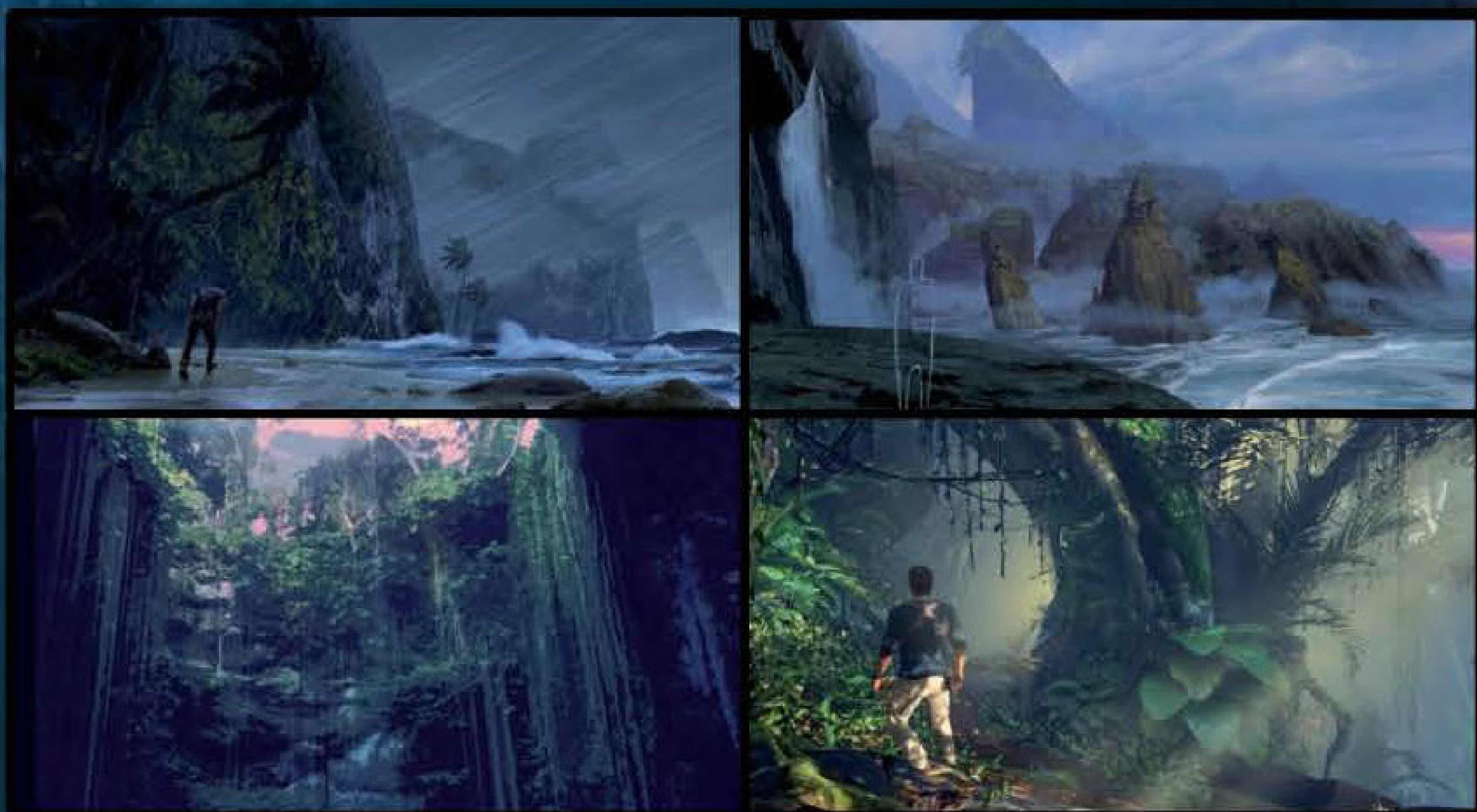


BOCETOS. Para *Uncharted 4*, Naughty Dog cuenta con tres artistas de fondos y tres de personajes, que se dedican a hacer cientos de bocetos de cada nivel antes de que, realmente, se plasmen con el motor del juego. El proceso de ensayo y error es clave para dar con la tecla.





ENTORNOS VASTOS. Desde el primer minuto, una de las directrices básicas fue que los escenarios debían ser mucho más amplios y verticales. En consonancia, no habrá un camino ideal a la hora de abordarlos. El avance seguirá siendo lineal, pero habrá diversas sendas por las que optar.



EFECTOS AMBIENTALES. La climatología será un aspecto fundamental. Al iniciar un nivel, puede que esté lloviendo (ojo a los efectos de agua) y que vaya escampando con el paso de los minutos. Todo estará renderizado en tiempo real, de modo que, incluso desde distancias kilométricas, veremos cómo el viento lo mece todo o cómo el océano arremete contra las rocas.

Hablamos con...

BRUCE STRALEY (Director)

RICKY CAMBIER (Diseñador)

KURT MARGENAU (Diseñador)



Photographer iki - www.photosbyiki.com

¿Qué buscabais con las nuevas mecánicas, como el gancho y el sigilo por la vegetación?

RC. Buscábamos darle a Nathan nuevas opciones para atravesar los escenarios, escalar, explorar, buscar tesoros o luchar en lugares más verticales.

KM. *Uncharted* siempre se ha basado en movimientos rápidos y frenéticos, y el gancho permite moverse de un lado a otro realmente deprisa. Te permite correr por la pared y tener más oportunidades.

RC. La hierba también es interesante para el sigilo y para romper el campo de visión de los enemigos. Así, puedes atravesar una zona disparando o bien pasar de largo.

¿Os inspirasteis de alguna manera en el último *Tomb Raider*?

BS. Para mí, cuando haces un juego, todo se basa en hacer evolucionar ese juego, no en mirar a otros títulos de la industria. Como equipo, sólo queremos avanzar en lo que hacemos. En *Uncharted 1* ya había cuerdas, y era algo en lo que queríamos incidir.

Los entornos van a ser más grandes que en el pasado. ¿Cómo afectarán al "gameplay"?

BS. El nivel que hemos enseñado está ambientado tras un naufragio, de modo que Nate acaba separado de su hermano. Teniendo como objetivo el tener que encontrar a tu hermano, la idea es encontrar un camino por el que atravesar ese entorno salvaje. También queríamos transmitir la idea de que Nathan "conquista" la isla, como si ésta fuera un personaje. Queríamos llenarla de sorpresas para el protagonista. Otras áreas serán incluso más amplias.

¿Y la IA? ¿Van a ser los enemigos tan habilidosos como el propio Nathan Drake?

BS. Nathan siempre va a tener algo de ventaja, porque tiene habilidades que ellos no tienen, pero sí le ganan en número, y eso les permite coordinarse para flanquearle. Dado que los escenarios son más amplios, tienen la habilidad de escalar como nunca antes en la saga, dejarse caer, saltar un precipicio, usar armas... No basta con quedarte detrás de una cobertura hasta matar a todos los atacantes, sino que los entornos son destructibles, los enemigos te flanquean y saltan de aquí para allá...



LA IA DE LOS ENEMIGOS seguirá la senda marcada por los de *The Last of Us*. Dado que los entornos estarán más "fragmentados", serán capaces de saltar entre unas plataformas y otras o incluso de agarrarnos por los pies.

to el juego para la campaña navideña. North lleva encarnando a Nate desde la primera entrega y, cuando le preguntamos su opinión sobre el cambio gráfico que ha habido en el rostro, nos dijo que le gusta porque muestra que "el personaje ha madurado, igual que Indiana Jones". La fidelidad anatómica a la que ha llegado Naughty Dog no tiene parangón, y no se reflejará sólo en las escenas de vídeo, sino también cuando estemos jugando. Por ejemplo, si cogemos una nota, veremos un primer plano de la mano en el que se apreciará hasta la roña de las uñas. Si pasamos por debajo de una caída de agua, el pelo de Drake se mojará, igual que su ropa, que acabará embarrada, a prueba de lavadoras. El sistema de animaciones también se ha rehecho desde cero, en lugar de poner pintura sobre lo anterior, por lo que la escalada y el combate presentarán cientos de transiciones distintas.

Cómo no, los paisajes son parte imprescindible de *Uncharted*, y los de esta cuarta entrega se llevarán la palma. El tamaño será gigantesco, pero además en ellos se apreciarán todo tipo de detalles. Por ejemplo, en la demo se veían bandadas de gaviotas, pájaros esporádicos capaces de sobresaltar a Drake o incluso una lancha en la lejanía. Respecto al sonido, se ha mejorado mucho la detección de superficies, lo que hará que las voces o los simples pasos de los personajes varíen mucho según donde se hallen.

➔ LA ESPERA POR ESTA PIEDRA PRECIOSA tocará a su fin a finales de 2015, en una fecha por determinar. Tras deslumbrar con *The Last of Us*, Naughty Dog tiene todas las herramientas para volver a tener en ascuas al personal. Con su bagaje, parece claro que ésta va a ser una de las joyas más brillantes del año. Nathan Drake y su hermano Sam darán el golpe definitivo. ■

La fidelidad anatómica a la que ha llegado ND no tiene parangón

El mejor envejecimiento de la historia

Si algo destacan de PS4 los desarrolladores de Naughty Dog, es su mayor memoria, que se traduce en mejores expresiones, más animaciones y un sistema de sombras más dúctil.



CARA. Habrá 850 poses del rostro de Nathan, el color de los labios cambiará, las pupilas se ajustarán a la luz, el cuello se tensará, el sudor brillará, las canas se dejarán notar...



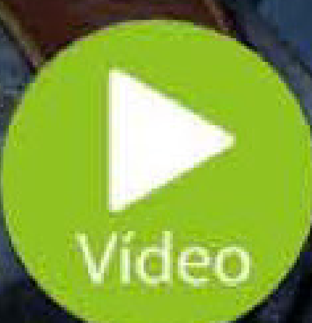
CUERPO. Si en *The Last of Us* había 250 huesos que se desplazaban, en *Uncharted 4* habrá la friolera de 1.200. Los músculos y las venas tendrán una apariencia hiperrealista.



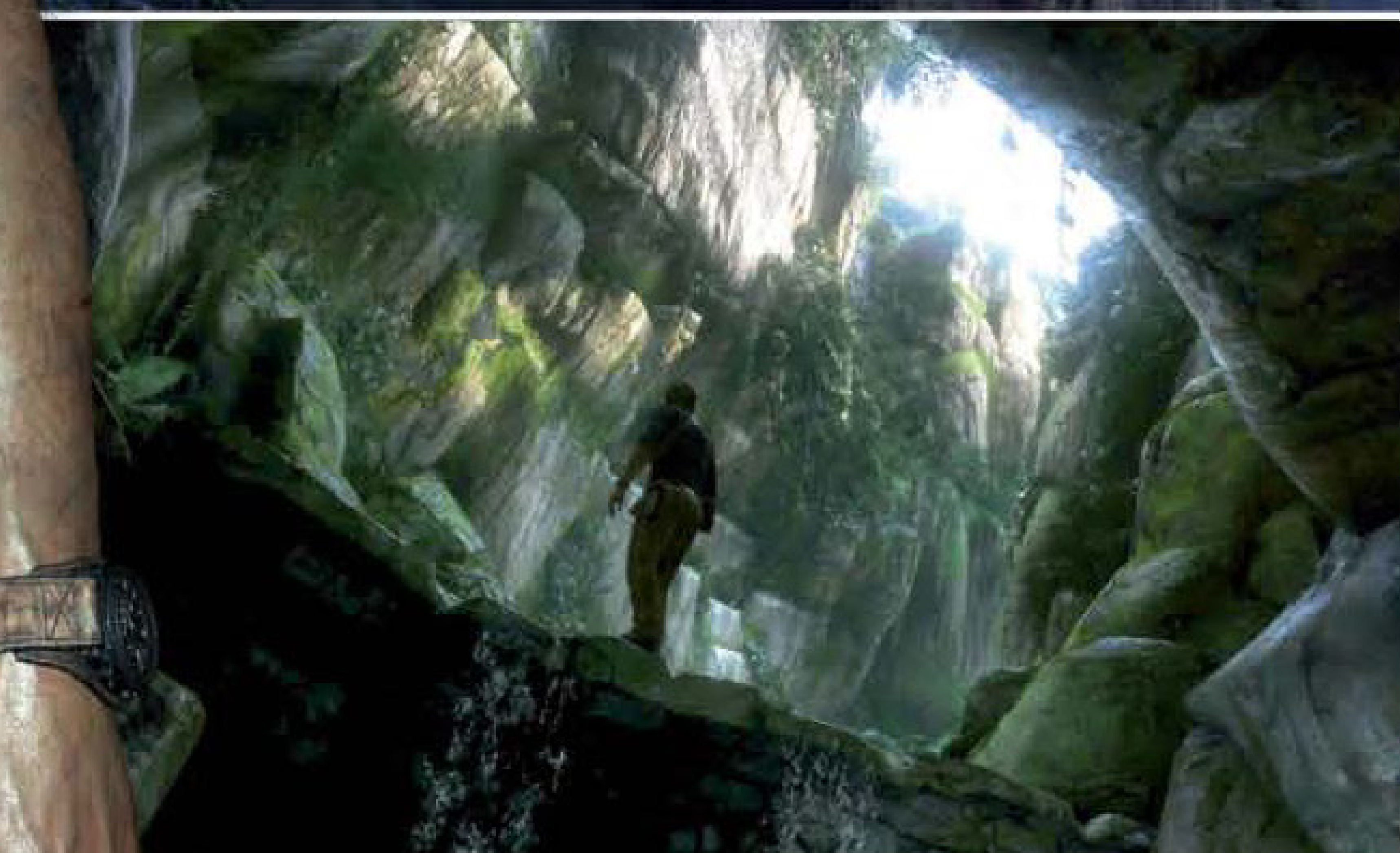
MATERIALES. Gracias a la potencia de PS4, la roca, la tela, la madera o el cuero no lucirán ya "como plástico". Cada objeto reflejará la luz (o no) como lo haría en la vida cotidiana.



EN TIEMPO REAL. Todo estará hecho con el motor gráfico del juego, por lo que no habrá transiciones visuales ni saltos de calidad entre los vídeos y la acción propiamente dicha.



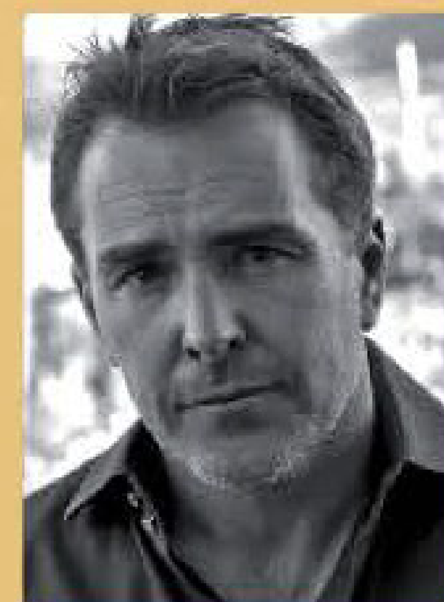




Hablamos con...

NOLAN NORTH (Voz original de Nathan Drake)

TROY BAKER (Voz original de Sam Drake)





Photographer iki – www.photosbyiki.com

Nolan, llevas trabajando como Nathan desde la primera entrega de la saga. ¿Ha cambiado en algo la captura de movimientos?

NN. El proceso como actor es el mismo, pero hemos evolucionado a lo largo de los años. Por ejemplo, en el primer juego Nathan corría hacia un jeep, que, en la captura de movimientos, era un jeep real colocado sobre el escenario y al que había que saltar. Para el segundo juego, el jeep eran simples bloques de madera, como una especie de LEGO más adulto que hacían parecerse a un jeep. Para el tercero, se dieron cuenta de que sólo necesitaban un banco y un volante, pues podían digitalizar el resto del jeep sin necesidad de que el actor lo viera.

¿Capturan la expresión de vuestras caras o se limitan a los movimientos?

NN. Usan el movimiento. No nos ponen marcas digitales en la cara, pero hay una tecnología llamada "vídeo de referencia" que sirve a los animadores del estudio para recrear si sonríes o si parpadeas. Miran la actuación que les damos como si fuera un espejo. De hecho, en el anterior juego, solíamos bromear con que los animadores de Naughty Dog seguramente conozcan mejor mi cara que mi propia esposa (risas).

¿Ha cambiado en algo la personalidad de Nathan, ahora que está casado y vuelve a salir en busca de aventuras?

NN. Puede haber encontrado un lugar en el que sentirse ya autocomplacido, pero precisamente eso le hace añorar la aventura y, cuando Sam se presenta, encuentra una razón para volver a su antigua vida "una última vez", como se dice en el tráiler. Es un personaje más maduro e intenta alejarse, pero es como si un tigre o una cebra quisieran deshacerse de sus rayas.

¿Y Sam? ¿Cómo ha sido el acercamiento al personaje? Porque en el tráiler se le ve como un personaje rudo y quizás "oscuro"...

TB. Su rudeza responde al mero hecho de que es el hermano de Nathan. Hay gente que no consigue ir más allá del pasado y se obsesiona. Sam está en esa situación, movido por esa pasión, en tanto que Nathan ha encontrado otra familia. Ése es uno de los hilos conductores, pues en buena medida Sam no ejerce como el hermano mayor.



30 AÑOS DE TRAVIESA DIVERSIÓN



NAUGHTY

Fue fundado por dos amigos que aún eran unos adolescentes, y ahora es el estilete de SCE Worldwide Studios. Desde que dio a luz a un célebre marsupial, ningún hueso se ha resistido a su creativa dentadura.

Hubo un tiempo en que desarrollar videojuegos era una tarea casera que cualquiera podía cultivar en su casa. Era el caso de Jason Rubin y Andy Gavin, dos adolescentes que se conocieron en la escuela y que, sin saberlo, iniciarían la andadura de uno de los estudios más reputados de la historia. En 1984, cuando ni siquiera eran aún mayores de edad, fundaron Jam Software, el embrión de lo que luego se denominaría Naughty Dog. Con los escasos recursos de que disponían, fueron diseñando diversos juegos para los ordenadores de la época (Apple II, especialmente), como *Math Jam*, *Ski Crazed*, *Dream Zone* o *Keef the Thief*. Este último título se lo publicó la mismísima Electronic Arts, igual que el siguiente, *Rings of Power*, que supuso su primera incursión en consolas (Megadrive, 1991). Luego, vendría *Way of the Warrior*, un juego de lucha para 3DO publicado por Universal y que copiaba con bastante descaro a *Mortal Kombat*, que estaba en boca de todo el mundo en aquella época por sus sanguinolentos "fatalities". A partir de entonces, llegaría la época dorada del estudio, que dura ya veinte años, los mismos que se acaban de cumplir desde el nacimiento de la primera PlayStation, y que no parece tener fecha de caducidad.

→ **JASON RUBIN Y ANDY GAVIN** se las apañaron para embelesar a la recién nacida división de videojuegos de Sony. Aprovechando las bondades gráficas de la consola, la idea era hacer un plataformas tridimensional que llevara más allá la fórmula del fantástico *Donkey Kong Country* de Super Nintendo. Para ello, se eligió como protagonista a









Photographer iki - www.photosbyiki.com

DOG®

un marsupial llamado Willie the Wombat, que combinaría saltos clásicos con un ataque remolino muy similar al del Diablo de Tazmania, otro icono de la época. En una época en que las grandes compañías tenían su mascota (Mario para Nintendo, Sonic para Sega o MegaMan para Capcom), el potencial de ese simpático personaje, que acabaría llamándose Crash Bandicoot, convenció a Sony para publicarles el juego.

Tras el éxito comercial del juego, la compañía japonesa no dudó en publicar tres secuelas: dos canónicas (*Crash Bandicoot 2* y *Crash Bandicoot 3 Warped*) y un "spin off" de karts (*Crash Team Racing*) que aún perdura en el recuerdo de muchos como un más que digno rival de *Mario Kart*. El siguiente paso de la sociedad no podía ser otro que la adquisición del estudio por parte de Sony, en 2001, para garantizarse su trabajo en rigurosa exclusiva.

→CON EL SALTO A PLAYSTATION 2, el estudio dejó de tener los derechos de *Crash*, pero se sacó de la chistera otra genial IP, *Jak and Daxter*, que daría lugar a cuatro títulos propios: *El legado de los precursores*, *Jak II: El renegado*, *Jak 3* y *Jak X: Combat Racing*. Como con el marsupial, se repitió la fór- ▶▶

■ CON CRASH BANDICOOT, SE QUERÍA UN PLATAFORMAS 3D QUE LLEVARA MÁS ALLÁ LA FÓRMULA DE DONKEY KONG COUNTRY ■







CRASH BANDICOOT fue un personaje clave en los inicios de Naughty Dog. Si Sony no se hubiese fijado en él, seguramente el estudio no sería lo que es hoy.







UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE, inspirado en aventuras de acción como las de Indiana Jones, supuso el debut de Naughty Dog en el ámbito del "realismo".



THE LAST OF US cuenta con uno de los guiones más crudos y desgarradores de la historia del videojuego. No tiene nada que envidiarle a una película de Óscar.

mula de sacar una trilogía canónica y un "spin off" de velocidad. Sin duda, la clave del éxito de la saga fue su humorístico dúo, formado por un joven y una especie de comadreja de armas tomar.

CON PS3, NAUGHTY DOG APOSTÓ POR EL REALISMO CINEMATOGRÁFICO Y SE ANIMÓ A HACER MÁS DE UNA SAGA POR GENERACIÓN

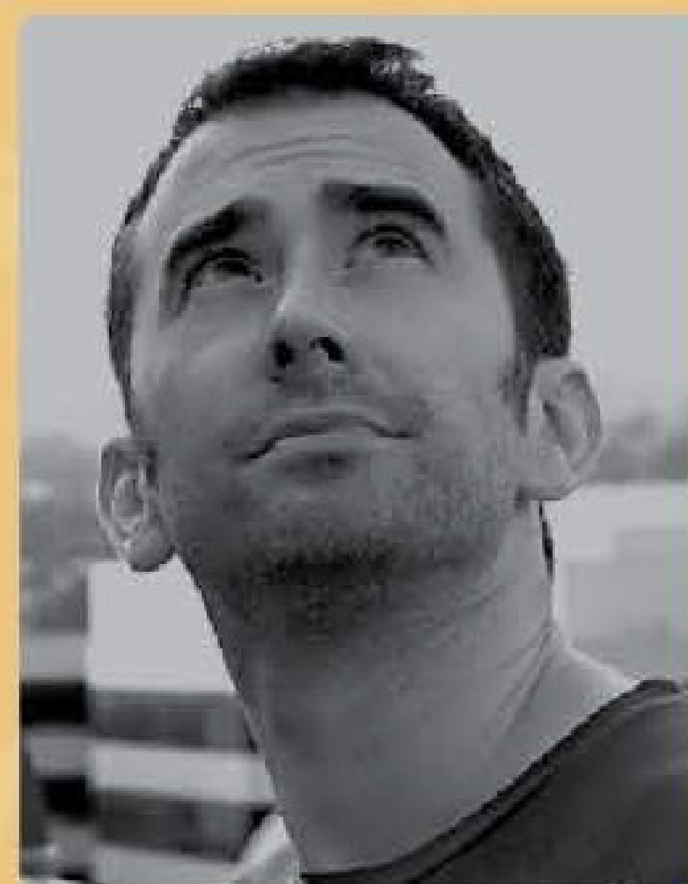
CON LA LLEGADA DE PS3, el estudio acabó por consolidarse como uno de los más importantes del mundo, a pesar de que no es de los más grandes (tiene unos 150 trabajadores, una cifra elevada, pero alejada de la que se maneja en "monstruos multifuncionales" como, por ejemplo, Ubisoft Montreal, que tiene la friolera de 2.400). Con Andy Gavin y Jason Rubin ya fuera del estudio (se marcharon y fueron relevados en la presidencia por Evan Wells y Christophe Balestra), Naughty Dog dio un paso más en sus experiencias interactivas, al apostar por el realismo con corte cinematográfico, algo a lo que se prestaba la potencia de PlayStation 3. Fue así como nació *Uncharted*, convertida en una de las sagas más aclamadas de la pasada generación. Las aventuras de Nathan Drake, además de marcar un nuevo estándar gráfico, trajeron consigo el debut del estudio en el desarrollo de modos multijugador online.

También cambió otro aspecto esencial. Hasta entonces, el estudio se había centrado en una sola saga por generación. Sin embargo, como broche a PS3, se sacó de la chistera *The Last of Us*, un juego que dejó boquiabiertos a todos, a pesar de que inicialmente había quien tenía dudas con algunos de sus aspectos, como la presencia de infectados (temática muy sobreexplotada) o el tono de "survival". El sensacional guión, que sigue poniendo el vello de punta, o la banda sonora del "oscarizado" Gustavo Santaolalla contribuyeron a forjar una experiencia que trasciende al videojuego. *The Last of Us* era arte puro.

CON UNCHARTED 4, Naughty Dog pondrá otra vez a prueba su capacidad para seguir sorprendiendo. En los últimos años se han marchado algunos talentos del estudio, como Amy Hennig o Justin Richmond, pero se han elevado otros como Bruce Straley y Neil Druckmann, que tienen en sus manos seguir deleitando con experiencias interactivas tan divertidas como emocionales. ■

EVAN WELLS (Copresidente de NAUGHTY DOG)

"Veremos juegos más únicos en PS4"



Veterano ya de la industria, uno de los máximos responsables de Naughty Dog nos atendió para repasar el pasado del estudio e indagar en su futuro.

Hace nada, se cumplió el vigésimo aniversario de PlayStation. ¿Cómo ha cambiado el proceso de hacer videojuegos en todos estos años?
Ha cambiado drásticamente. Cuando ves los juegos de PSOne y los que hacemos ahora, apenas parecen el mismo tipo de producto. Con PSOne tuvimos experiencias maravillosas para intentar hacer cosas en 3D, lo que ponía a prueba la habilidad. *Crash Bandicoot* lo hizo un equipo de ocho personas, y sus secuelas se hicieron en períodos de doce meses. Luego, para *Crash Team Racing*, el equipo creció hasta las quince personas. En PS2, para el primer *Jak and Daxter*, eran unas 40 y, para el tercero, unas 60. Entonces dimos el salto a PS3 y superamos ya las cien personas o más. Ahora Naughty Dog tiene entre 150 y 200 personas según la cercanía de los lanzamientos, porque los proyectos exigen más y las herramientas son más sofisticadas. En cierto modo, algunas cosas resultan más sencillas, pero el trabajo ha aumentado muchísimo.

Hablando de *The Last of Us*: en febrero de 2013, Chris Balestra nos dijo en una entrevista que, si el juego tenía éxito, le veía potencial para secuelas, así que, habiéndose cumplido eso, ¿podrías adelantar si va a haber otra entrega?
No te lo puedo decir porque no lo sé, pero sí puedo decir que es una posibilidad. No sabemos qué será lo siguiente, porque ahora tenemos todos nuestros recursos en *Uncharted 4*. Sí, aparentemente, hay un gran interés de la gente por una secuela, igual que por un nuevo *Jak and Daxter*, pero cuando empezamos cualquier juego nuevo, lo primero que hacemos es mirar internamente qué es lo que más motiva al equipo, porque vamos a pasar incontables horas trabajando con ello para hacer el mejor título posible. No queremos hacer algo sólo porque tenga demanda. Es una cuestión de motivación interna. Si cuando *Uncharted 4* salga decidimos internamente que ése es el nuevo proyecto, nos pondremos con él.

Para acabar, hace poco se dio ya por seguro que estáis trabajando en otro juego para PS4. ¿Puedes adelantar algo al respecto?
Cuando se anunció *The Last of Us*, dijimos que estábamos en proceso de crear un segundo equipo. Tenemos múltiples grupos dentro del estudio, pero no tenemos capacidad para contratar a toda la gente que quisiéramos como para duplicar departamentos. Las exigencias de los juegos nos obligan a combinar departamentos, pero sí tenemos un equipo de preproducción que ya está trabajando en algo, pero es muy pequeño aún...

> **"TENEMOS UN EQUIPO DE PREPRODUCCIÓN QUE YA ESTÁ TRABAJANDO EN ALGO APARTE DE UNCHARTED 4, PERO ES MUY PEQUEÑO AÚN"**
> **EVAN WELLS**

Hay quien piensa que el salto de PS3 a PS4 no ha sido tan grande como el de PSOne a PS2 o el de PS2 a PS3. ¿Cuál es tu opinión al respecto?
Si te fijas en las diferencias y la fidelidad gráfica, podría argumentarse que es cierto, pero si te fijas en las experiencias que somos capaces de crear, creo que vamos a ver juegos más únicos e innovadores en PS4 respecto a PS3 que, por ejemplo, en PS2 respecto a PSOne. En el ciclo de PS2, la industria de los videojuegos maduró bastante y fue más allá de sus límites, pero, con PS3 y PS4, esto ha demostrado ser como una bola de nieve...

En 2014 hubo muchas remasterizaciones, incluida la de *The Last of Us*. ¿Hay alguna posibilidad de ver una que incluya los tres primeros *Uncharted*, algo que ya se ha rumoreado?
Hemos leído esos rumores, pero ahora mismo estamos centrados en *Uncharted 4*. Hacer *The Last of Us Remasterizado* fue una gran experiencia y nos permitió familiarizarnos con la tecnología de PS4, pero volver a esos *Uncharted* no sería viable de cara a apoyar lo que estamos haciendo.

Naughty Dog ya no tiene la licencia de *Crash Bandicoot*, pero, ¿os gustaría recuperarla?
En un mundo de fantasía, sí, nos encantaría hacer otro *Crash*, porque disfrutamos haciendo los de PSOne. *Crash Team Racing* es de los pocos juegos a los que aún puedo volver para dedicarles horas. Sin embargo, en el mundo real, viendo el lado práctico y los recursos que tenemos, no veo cómo podríamos justificarlo y poner a suficiente personal a cargo del proyecto.

¿Qué hay de Vita? ¿Habéis considerado la opción de hacer un juego para ella?
Los procesos son largos y es difícil cruzar proyectos. De hecho, empezamos a hacer una versión para PSP de *Jak and Daxter* justo cuando también estábamos trabajando ya en el primer *Uncharted* para PS3, con un prototipo jugable que marchaba bien, pero tuvimos que dedicar todos los recursos a *Uncharted* y era una distracción el hecho de tener que manejar dos motores distintos en dos consolas. Hemos tenido éxito siendo una "first party" dedicada a una plataforma, así que no creo que lo hagamos, porque realmente disfrutamos de la posición en la que nos encontramos.





LA MEJOR VERSIÓN DE LA MEJOR PORTÁTIL

NEW 3DS ¡MÁS BONITA Y MÁS POTENTE!

El 13 de febrero llegan los modelos definitivos de 3DS, tanto en su edición estándar como en XL. ¿Estáis al tanto de las muchas novedades que incluirán?

REGULADOR DE VOLUMEN
Está situado en la parte superior de la consola, en lugar de a la izquierda del pad deslizante como en anteriores modelos.

RANURA DE JUEGOS
Ahora meteréis los juegos por abajo. Recordad que todos los de 3DS son compatibles, así como los de DS (exceptuando los que hacían uso de la ranura de GBA).

Las nuevas New 3DS y New 3DS XL ya están a la vuelta de la esquina en Europa. Estos nuevos modelos suponen para la familia 3DS algo similar a lo que en su día supuso DSi para la gama DS: un hardware mejorado, con tecnología más novedosa y nuevas funciones, que además contará con cierto software exclusivo (de momento sólo está confirmado *Xenoblade Chronicles 3D*, que llega el 2 de abril).

TÉCNICAMENTE significa un salto notable respecto a los anteriores modelos. La CPU es más potente y la memoria RAM se ha duplicado, gracias a lo cual notaréis claras diferencias en su rendimiento. Los tiempos de carga son menores, no sólo en la navegación de los menús sino también en los juegos, en aplicaciones como Miiverse, y además las descargas de la eShop son más veloces.

OTRO DE SUS PUNTOS FUERTES es que integra varias funciones que en los otros modelos sólo están al alcance mediante periféricos. Por una parte, el Circle Pad Pro ya no será necesario gracias al C-Stick (traducido oficialmente por Nintendo como Palanca C), que hace las veces de segundo stick, principalmente para controlar la cámara en los juegos compatibles. Pero en realidad no es un stick tradicional, sino un curioso botón táctil que no se mueve y que detecta los movimientos de nuestro dedo de manera intuitiva.

Y POR OTRA PARTE, su pantalla inferior incluye tecnología NFC para detectar las figuras amiibo sin necesidad de ningún adaptador. Hay ya varios juegos de ▸▸

13 DE FEBRERO

POCO ANTES de cerrar este número, Nintendo ha anunciado la fecha de lanzamiento de New 3DS en Europa. Llegará el mismo día que *Zelda: Majora's Mask 3D* y *Monster Hunter 4 Ultimate*. La gran imagen que veis aquí al lado corresponde a la versión XL de New 3DS.

EFECTO 3D

La cámara de la consola utiliza una nueva tecnología que sigue nuestros ojos para averiguar desde qué ángulo miramos, y el efecto se adapta a nuestra posición con unos resultados más óptimos.

C-STICK

No se mueve, sino que es táctil y detecta nuestras "caricias" de manera muy intuitiva. Todos los juegos que hacen uso del Circle Pad Pro son compatibles.

BOTONES X-Y-A-B

La distribución de los botones principales sigue el mismo patrón, aunque ahora están representados por los colores del mítico mando de Super NES.

START Y SELECT

Están ahora colocados en un lugar mucho más natural y accesible para nuestros dedos. Por su parte, el botón Power pasa al borde inferior.

INDICADOR WIRELESS

Se encuentra junto a los de encendido y carga, en lugar de en el lateral. Ahora, las opciones de conectividad se activan y desactivan a través del menú de la consola.



MÁS BOTONES INTEGRADOS

CON ESTAS IMÁGENES podéis haceros una idea más clara de la fisionomía de la consola. Viéndola desde estos ángulos, lo más revelador es la presencia de los botones ZR y ZL, que "nacieron" originalmente como parte del periférico Circle Pad Pro y ahora están integrados.

3DS cuya compatibilidad con amiibo está confirmada: *Super Smash Bros.*, *Ace Combat: Assault Horizon Legacy Plus*, *One Piece: Super Grand Battle! X* y *Code Name: S.T.E.A.M.* Este último permitirá jugar con los personajes de *Fire Emblem* si conectamos sus respectivas figuras.

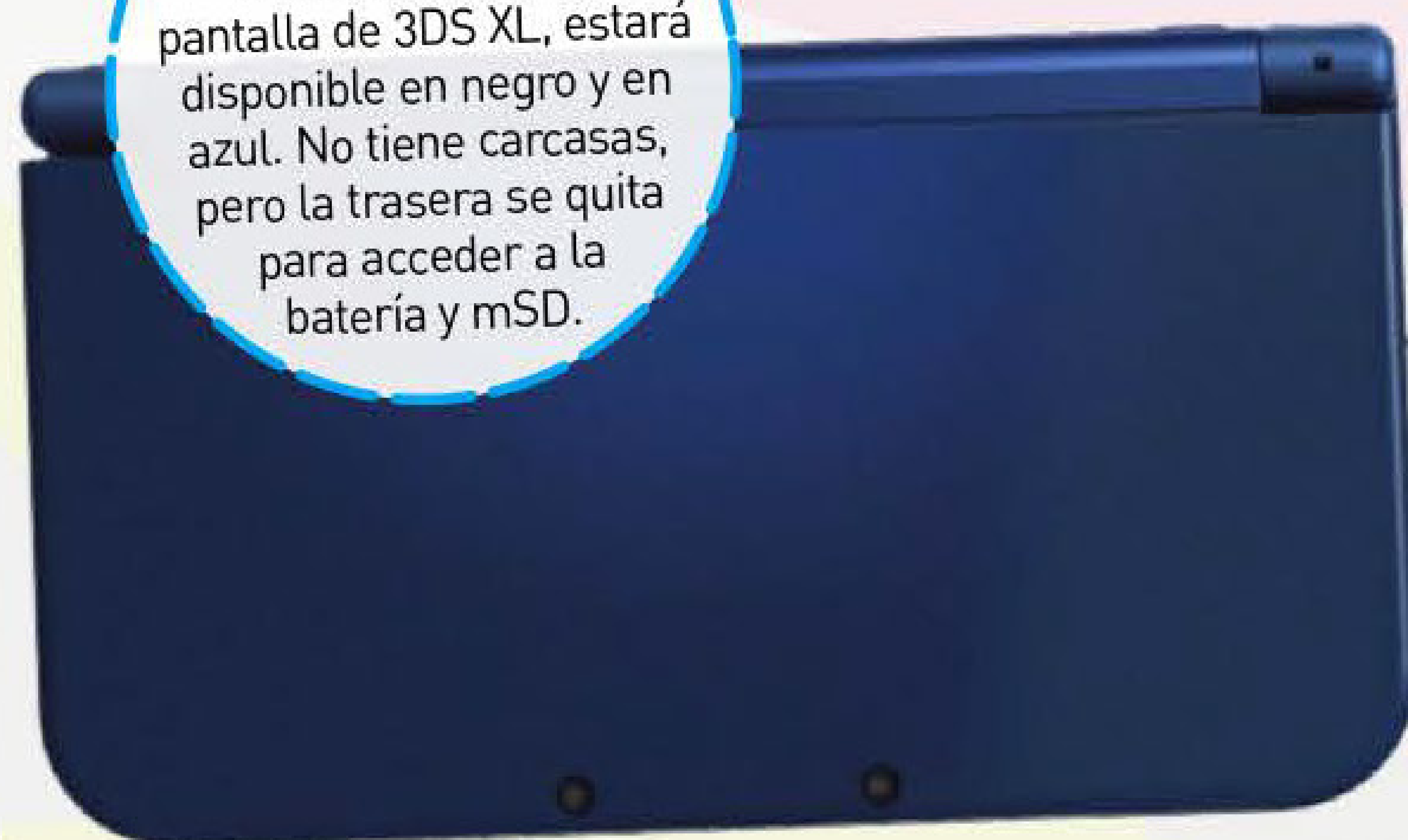
TAMBIÉN ES MUY DESTACABLE el mejorado efecto 3D, que en los nuevos modelos funciona mucho mejor que en los anteriores. La cámara de la consola incluye una tecnología especial que detecta la posición de nuestros ojos (incluso a oscuras) y consigue mantener el efecto 3D desde diversos ángulos. Por lo tanto, por mucho que mováis la cabeza no perderéis la estabilidad de la imagen, y os aseguramos que la diferencia se nota.

Y NO NOS OLVIDEMOS de otras novedades, como el uso de tarjetas microSD en lugar de las SD que usan los demás modelos. Lo bueno es que no es necesario extraer la tarjeta microSD para transferir datos hacia o desde un PC, sino que el proceso puede realizarse más cómodamente conectando ambos dispositivos a la misma red inalámbrica.

LA DURACIÓN DE LA BATERÍA también ha sido ligeramente mejorada, y además hay una nueva función de brillo automático que optimiza la configuración en función del entorno para ahorrar energía. Y por si fuera poco, la cámara permite ahora tomar fotografías de mayor calidad.



NEW 3DS XL
Con el tamaño de pantalla de 3DS XL, estará disponible en negro y en azul. No tiene carcasas, pero la trasera se quita para acceder a la batería y mSD.





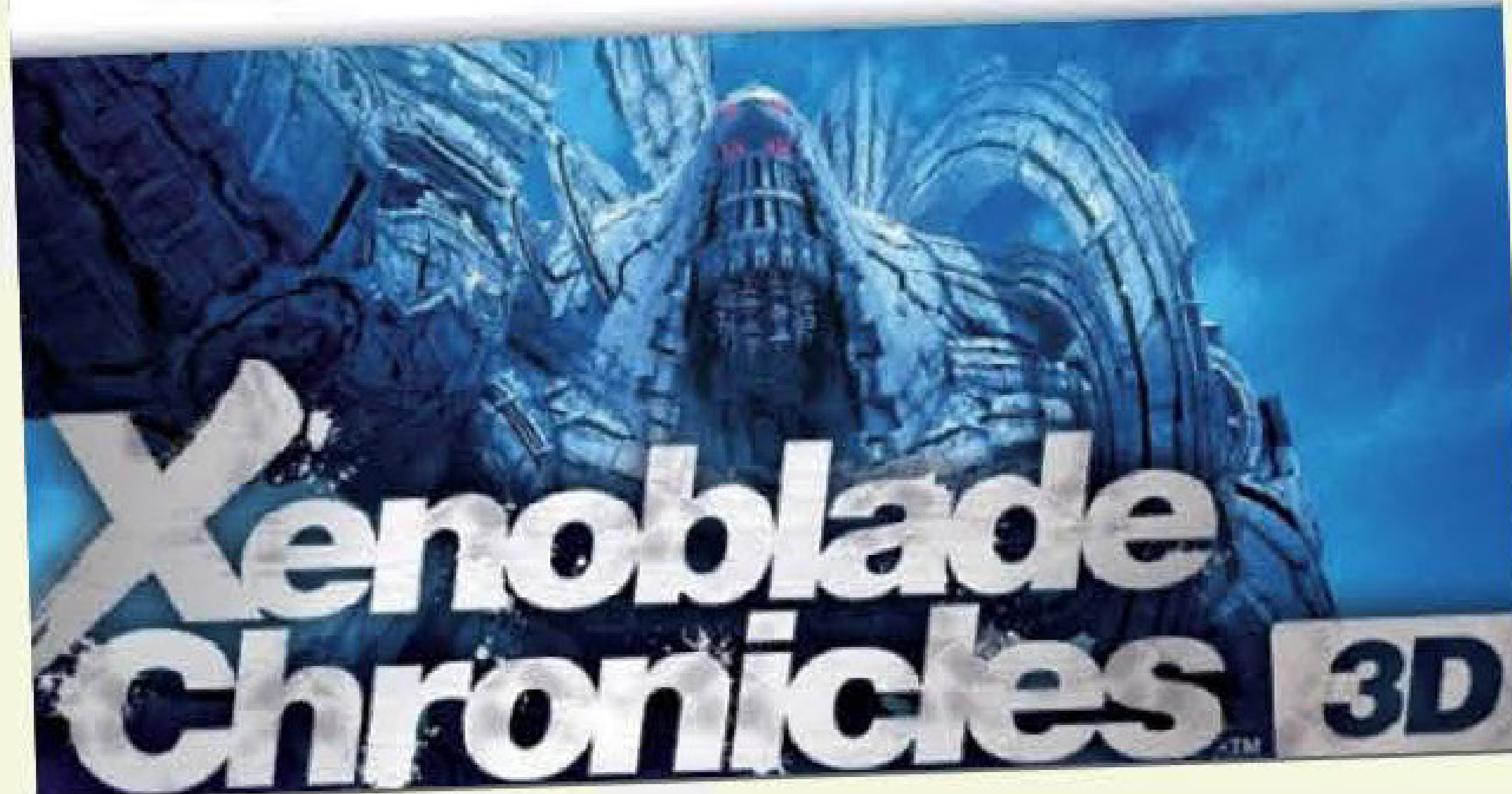
AMBASSADOR EDITION

ESTA EDICIÓN EXCLUSIVA de la versión estándar de New 3DS ya está en manos de los usuarios europeos del Club Nintendo que han tenido la fortuna de recibir una de las invitaciones para comprarla. Incluye una carcasa especial y otra inspirada por Super Smash Bros.

XENOBLADE CHRONICLES 3D

EL PRIMER JUEGO EXCLUSIVO para New 3DS será *Xenoblade Chronicles 3D*, adaptación del juego de Wii, considerado uno de los mejores títulos de rol japoneses de los últimos años. Este colosal RPG, que llegará a Europa el 2 de abril, sólo es posible gracias al incremento en potencia y memoria de New 3DS. De momento no se han anunciado más juegos exclusivos para los nuevos modelos.

MONSTER GAMES, estudio afincado en Minnesota (EE. UU.), ha adaptado el juego de Monolith Soft a la portátil. Ya trasladaron *Donkey Kong Country Returns a 3DS*, y desarrollaron *Pilotwings Resort*.



NEW 3DS vs NEW 3DS XL

AMBAS VARIANTES de New 3DS cuentan con todas las nuevas mejoras y características tecnológicas que os hemos contado, pero se diferencian en el tamaño y también en algunos detalles estéticos.

EN CUANTO AL TAMAÑO, la edición estándar de New 3DS dispone de pantallas un 20% más grandes que el modelo original de la consola. La pantalla superior pasa de 3,53 pulgadas a 3,88, y la inferior de 3 a 3,33. Por su parte, las pantallas de New 3DS XL mantienen las mismas dimensiones que las del actual modelo XL de la portátil: 4,88 pulgadas la superior y 4,18 la inferior.

LA OTRA GRAN DIFERENCIA reside en que sólo el modelo estándar es compatible con las cubiertas de las que os hablamos más abajo. Y el guiño a los botones de SNES es distinto según el modelo (en la normal el homenaje es más evidente).



NEW 3DS
La edición estándar tiene pantallas un 20% más grandes que la 3DS original, y viene en blanco y en negro. Es compatible con las carcasas.



CUBIERTAS INTERCAMBIABLES

ESTAS CARCASAS sirven para cada uno personalice su New 3DS a su gusto, pero sólo son compatibles con el modelo estándar. En Japón hay ya más de 54 modelos a la venta, y aunque aquí inicialmente no habrá tantas, se espera que a lo largo de los próximos meses acaben llegando la gran mayoría.

EDICIONES ESPECIALES XL

AUNQUE EL MODELO XL de New 3DS no cuenta con cubiertas intercambiables, lo cual es una lástima, podréis haceros con ediciones especiales que incluyen colores y elementos decorativos muy atractivos.

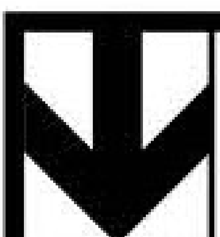
LAS DOS PRIMERAS están inspiradas por *Monster Hunter 4 Ultimate* y *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* respectivamente. Cada una de ellas incluye una copia digital pre-instalada del juego en cuestión. Es probable que las unidades de estas preciosas New 3DS XL sean muy limitadas, así que si os interesa alguna de ellas será mejor que intentéis reservarla nada más leer estas líneas.





NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO				Valoración
Lo mejor	Alternativas	GRÁFICOS	89	El "reboot" de la saga Wolfenstein es fiel a sus principios: buena ambientación, humor salvaje, grandes personajes... y además se beneficia de un estupendo apartado técnico. Repetiréis la campaña hasta agotar sus secretos.
		SONIDO	88	
Lo peor		DURACIÓN	82	
		DIVERSIÓN	91	
		PUNTUACIÓN FINAL	90	

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 50

SAINTS ROW IV RE-ELECTED. El loco mundo abierto en el que encarnamos al presidente de los EE.UU. llega ahora a PS4 incluyendo todo el DLC, incluida la nueva historia *Gat Out of Hell*.



PÁGINA 52

RESIDENT EVIL HD. El remake de GC se actualiza con mejoras de todo tipo para recuperar el Survival más puro.



PÁGINA 55

FAT PRINCESS. Una mezcla de puzle y estrategia para PS Vita que tiene una ventaja innegable: ¡es gratuito!

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos a un juego de PS4, Xbox One o Wii U no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PS3, 360 (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de PS4, Xbox One y Wii U se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

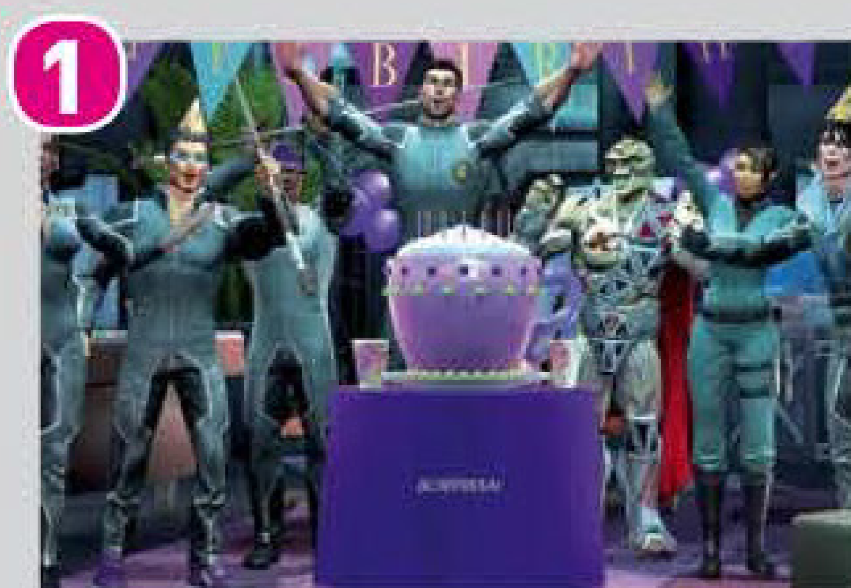
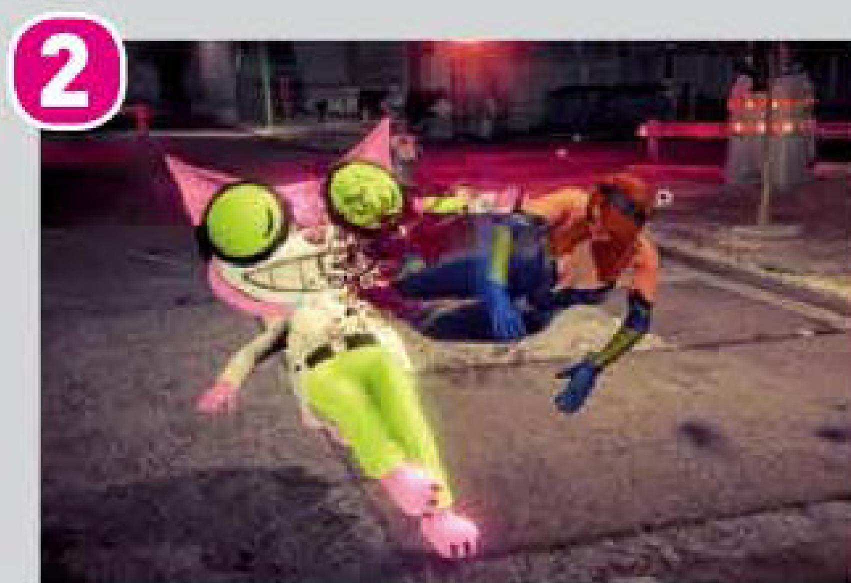
ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM — 7 EDAD RECOMENDADA · SEXO · MIEDO · VIOLENCIA · LENGUAJE SOEZ · DROGAS · DISCRIMINACIÓN · APUESTAS · JUEGO ONLINE

18 ■ Aventura ■ Deep Silver/Volition ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 49,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:






SRIV RE-ELECTED es la misma aventura, que nos convierte en el presi de EE.UU, atrapado en un "matrix", con todo su DLC.


ALÓ PRESIDENTE (UNA VEZ MÁS)

Esta edición *Re-Elected* es en realidad *Saint's Row IV* junto a todo su DLC adaptado, con mejoras gráficas (mejorables).

1. LA AVENTURA ORIGINAL. Es una ida de olla importante, con un pandillero convertido en presidente de los EE.UU. y, a su vez, atrapado en una especie de matrix por el invasor alien Zinyak.

2. TODO EL DLC. Armas, vehículos, prendas de ropa, campañas adicionales como *Enter the Dominatrix* (presentado incluso como un making of de los DVD). El disco rebosa contenido por los 4 costados. Hasta incluye un nuevo DLC...

3. ¿MEJORAS GRÁFICAS? Es el único punto criticable de *Re-Elected*. Se notan leves mejoras aquí y allá, como por ejemplo en las texturas, pero lo cierto es que no es un título puntero en lo técnico. Casi parece de PS3...

Una nueva legislatura, el mismo "presi"

SAINTS ROW IV RE-ELECTED

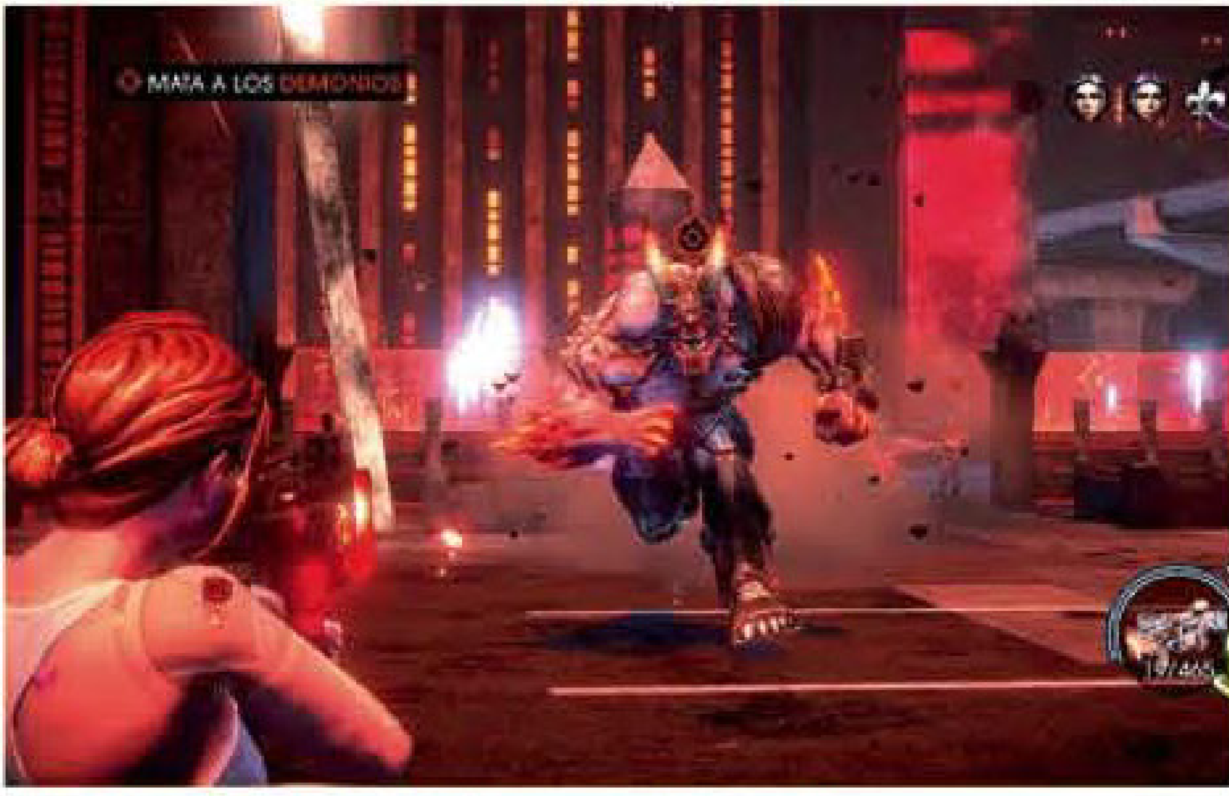
El mundo abierto más loco de la anterior generación salta a la nueva con un "remaster" que incluye todo el contenido adicional, hasta la nueva aventura "Gat Out of Hell"...



■ **LA MODA DE LAS REMASTERIZACIONES** no cesa. El último en subirse a este carro es *Saints Row IV*, el alocado e irreverente mundo abierto que nos mete en el pellejo de los EE.UU. atrapado en una especie de "Matrix" por el invasor alien. Una chiflada historia que pudimos revivir hace escasos meses, con la edición *Game of the Century*, que incluía todo el DLC, y que sirve de base para esta remasterización.

Así pues, *Re-elected* ofrece la aventura original y sus casi 30 contenidos adicionales, desde armas a nuevas misiones enlazadas por historias aún más locas, de los cuales casi todos vienen en el disco. Al resto se accede mediante un código de descarga, con contenido distinto según la consola: en XO contiene dos DLC que se han quedado fuera, mientras que en PS4 es para la campaña *Gat Out of Hell*, también disponible en formato físico y digital para PS3 y 360 (no es necesario *SRIV* para jugarlo).

→**ESTA NUEVA AVENTURA** nos pone al mando de Gat o Kinzie, y tiene lugar en el infierno, compuesto por 5 islas. Su diseño es algo pobre, pero la inclusión de nuevos poderes, como volar o invocar demonios, hace que recolectar clústeres para potenciar las habilidades o cumplir los objetivos sea divertido. Además, terminar esta nueva aventura al 100% lleva 12 horas, un tiempo respetable para un contenido adicional. Es la única novedad de peso para un título que en líneas generales no aporta



ACCIÓN EN 3ª PERSONA, CONDUCCIÓN... hasta planeamos para recoger orbes. Por momentos recuerda a *Crackdown*.



LAS TAREAS OPCIONALES, como defraudar al seguro o carreras, siguen presentes para engordar su duración.



RE-ELECTED luce un poco mejor que en PS3, pero tampoco parece next gen. La saga nunca se ha caracterizado por sus graficazos.

Visitando hasta el infierno...

Gat Out of Hell, el nuevo DLC independiente, es uno de los mayores atractivos de la edición. Es una historia larga, de unas 12 horas, en la que visitamos el infierno, nos cruzamos con ilustres como Shakespeare o utilizamos nuevos poderes como volar. La locura, como en el resto, es su fuerte...



ILUSTRES CONOCIDOS como Shakespeare, nos esperan en las 5 islas del infierno. Un infierno que, todo sea dicho, es algo pobretón gráficamente.



NUEVOS PODERES, como volar o invocar demonios para que nos ayuden, nos esperan. Y, como en la aventura principal, podemos potenciarlos.

TODO EL DLC INCLUIDO añade diversos paquetes temáticos para personalizar al protagonista y sus "herramientas", desde las armas a los vehículos o su propia indumentaria, sin olvidar las tres campañas de misiones extra (contando la nueva *Gat Out of Hell*).





nada nuevo en lo jugable, en especial para aquellos que lo disfrutaron en PS3-360. Si no es el caso, encontraréis un título enorme en posibilidades, y tan divertido como alocado. Eso sí, Volition y Deep Silver han sido bastante vagos a la hora de cuidar esta remasterización. Se notan mejoras puntuales aquí y allá, como texturas más detalladas, pero parece más un título de PS3 que un juego "next gen". Algo excusable dada su enorme capacidad para divertir, pero que deberían haber cuidado más, al menos para que los remasters tengan razón de ser. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La ingente** cantidad de contenido, que garantiza juego para rato. Y con un humor loco.

■ **Gat Out of Hell,** ya sea en PS4 (o en físico o digital en PS3 y 360) ofrece una trama duradera, nuevos poderes...

Lo peor

■ **Gráficamente** apenas se nota el lavado de cara en 3 detalles. Han sido "vagos".

■ **El precio.** 49,99 € sigue pareciendo un precio alto para un remake, aunque al menos incluye el nuevo DLC.

Alternativas

• **inFamous Second Son** y *First Light* representan en PS4 los mundos abiertos y protas con poderes.

• **Sunset Overdrive** es, por estilo de humor y mundo abierto, lo más parecido que vas a encontrar en Xbox One.

■ **GRÁFICOS** Son sin duda el punto más flojo. Casi parecen de PS3, salvo por una fluidez mayor, mejores texturas... **70**

■ **SONIDO** El doblaje en inglés es bueno (está hasta Nolan North), con una BSO variada y buenos efectos. **88**

■ **DURACIÓN** Verlo todo (opcional incluido) puede llevar más de 50 horas, una duración más que respetable. **90**

■ **DIVERSIÓN** La variedad de misiones, tareas opcionales y sentido del humor garantizan diversión hasta el final. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 88

Valoración

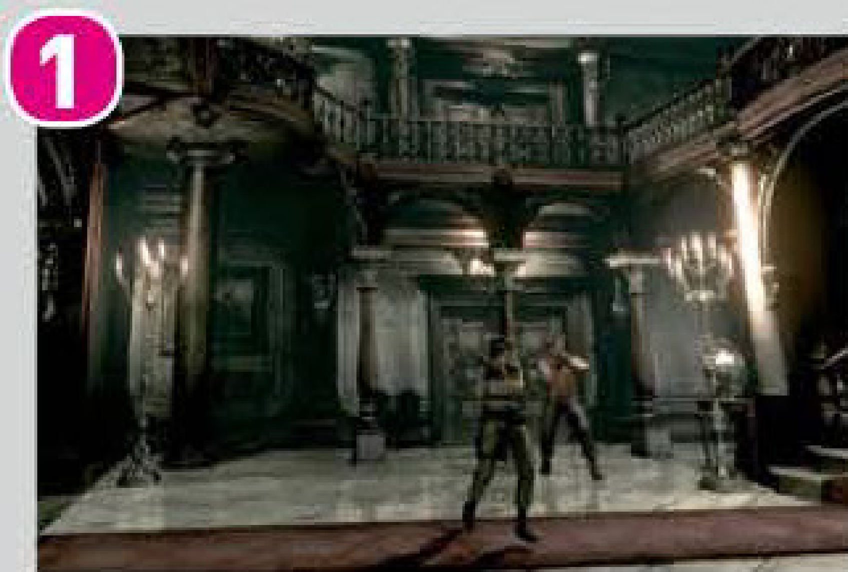
Si no has probado *SRIV*, tienes ante ti la mejor edición. No despunta en lo técnico (es su mayor defecto), pero lo alocado y enorme de su propuesta te enganchará a lo grande. Para el resto, *Gat Out of Hell* se vende por separado...

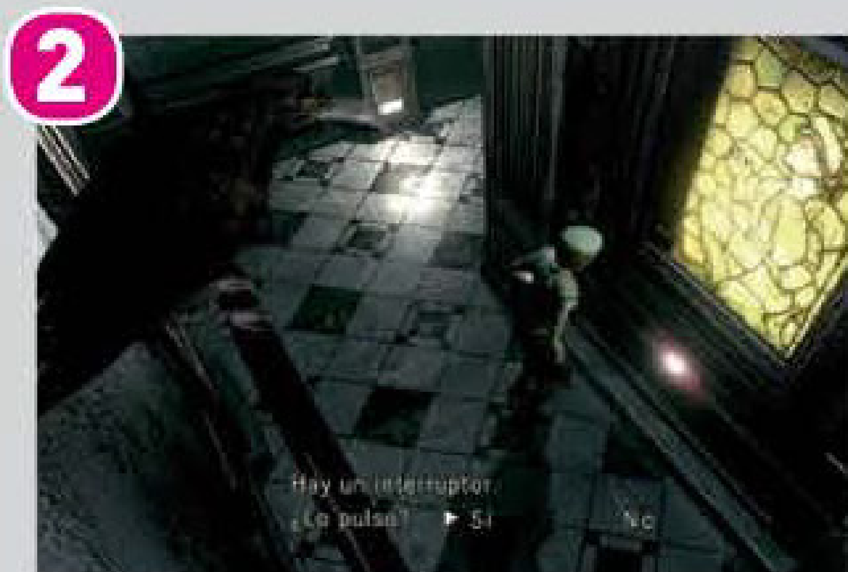
18 ■ Survival Horror ■ Capcom ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 19,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:





EL SURVIVAL HORROR que dio pie al género se reedita ahora en formato digital, tomando como base la superior versión de Cube.







SURVIVAL EN ESTADO PURO

Si eres de los que echas de menos la fórmula original de la serie RE, aquí la vas a encontrar en todo su esplendor: enemigos correosos, poca munición, puzles difíciles, exploración de una mansión...

1. MANSIÓN SPENCER. Recorrer la mansión (y el laboratorio que alberga) es una tarea sólo para valientes. Zombis, mutaciones genéticas y otros seres lucharán por hacerse con un pedacito nuestro. ¡Y hay pocas balas para repartir!

2. PUZLES. Para acceder a determinadas salas tendremos que recoger llaves y superar complejos mecanismos de seguridad. ¿Quien no recuerda el puzle de los cuadros y los cuervos? Pues aquí vuelve...

3. INVENTARIO LIMITADO. Olvida eso de llevar 10 armas e ítems de todo tipo. De primeras podemos llevar 8 ítems, y elegir cuáles acarrea en cada momento es parte de la gracia. ¡Vuelven los baúles para guardarlos!

Cuando una remasterización no basta

RESIDENT EVIL HD REMASTER

Tras una capa de pintura, a 1080p, la mansión Spencer vuelve a abrir sus puertas para contarnos la historia que nos cautivó en 2002 (y en 1996).

Chris Redfield

Al comenzar a jugar podemos elegir entre él y Jill Redfield. Cada uno comienza con ítems distintos y con Chris resulta más difícil al principio (no tiene armas).

■ **POCOS TÍTULOS TIENEN EL HONOR DE INAUGURAR** un género como lo hizo el primer *Resident Evil* en 1996 en PSX. Con él nació el Survival Horror, aventuras de terror y supervivencia con escasez de recursos, puzles "puñeteros" y una atmósfera que agobiaba al jugador con sobresaltos. El juego fue un éxito y en 2002 se "rehizo" para GameCube, introduciendo nuevos elementos jugables (armas secundarias que se usaban automáticamente al ser agarrados por un zombi), nuevas zonas y enemigos y un "look" aún más tétrico. Esa es la versión que sirve de base para este "re-remake".

→ **VAYA POR DELANTE QUE SI LO JUGASTE EN GAMECUBE,** aquí no vas a encontrar nada nuevo. La aventura es la misma, incluyendo los zombis más rápidos (Crimson Head), las nuevas zonas como el cementerio, etc. Hasta los puzles se resuelven igual que en el juego de Cube. Las mejoras de este remake HD abarcan otros aspectos, como la posibilidad de elegir entre modos 4:3 y 16:9 o jugar con el control clásico (giramos sobre el eje vertical del personaje y avanzamos pulsando arriba en el stick/cruceta) o uno "moderno" más adaptado a las aventuras actuales.

También se han rehecho los modelos poligonales, más detallados ahora, los efectos de luz (que proyectan sobras en tiempo real que afectan al entorno), sonido 5.1... y poco más. Pero lo cierto es que, a pesar de todas estas mejoras, el juego deja unas sensaciones "agridulces". Reencontrarse con la fórmula clásica es siempre un placer, y más cuando se trata de la mejor versión





LA MUNICIÓN está con cuentagotas, así que ojo con disparar de más. A veces lo mejor es huir de los zombis, hunters, etc.



ES "OLD SCHOOL" A TOPE: si mueres tendrás que repetir desde el último guardado, no abundan las pistas...



EL ÚNICO GRAN "PERO" es que técnicamente es desigual. Los modelos a 1080p chocan a veces con unos fondos sin tanto detalle.

Basado en la versión de Cube

Este remake se basa a su vez en el remake de 2002 del original de PSX. Se introdujeron animaciones en los fondos, una atmósfera más tétrica, nuevas zonas e incluso nuevos detalles jugables, como armas secundarias que se utilizan al ser agarrados por un zombi, entre otras cosas.



NUEVAS ACCIONES, como incinerar a los enemigos caídos o usar baterías y dagas para sacudirnos de encima a los zombis que nos agarren.



A LAS NUEVAS ZONAS, como el cementerio, o una revisión del resto del mapeado, se unieron nuevos enemigos como Crimson Head, un zombi más veloz.



LAS MEJORAS DE ESTE REMAKE HD son evidentes en el diseño poligonal de los personajes (no así en los fondos, con "jaggies" y ruido de una baja compresión), los efectos de luz, el sonido 5.1 o la inclusión de modo de pantalla 16:9 o un nuevo sistema de control que funciona bastante bien.





del primer juego. Pero la adaptación HD es irregular. Los modelos y efectos lucen bien, pero no así los fondos pre-renderizados, que no parecen estar a la misma resolución y en algunos casos tienen "ruido" o están empastados, afeando el resultado final. Y tampoco nos engañemos: es un juego con más de una década a sus espaldas.

Problemas de control del pasado, como regresar a la sala anterior al acceder a una nueva con otro enfoque de cámara siguen presentes. Pero aún con todo, si no jugaste esta versión, a poco que te atraiga la idea deberías descargarlo... HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Disfrutar** de un Survival puro, con poca munición, puzles duretes...
- **La ambientación** es muy tétrica y oscura, mucho más que en el original de PSX, sin olvidar los nuevos añadidos.

Lo peor

- **La edición física** se ha quedado como algo exclusivo de Japón, y es una pena...
- **El trabajo gráfico es irregular:** modelos 3D y efectos de luz bien, pero los fondos no están a la altura.

Alternativas

- **Outlast** fue uno de los primeros juegos de terror descargable en llegar a PS4, aunque en él no hay armas.
- **Si quieres pasar miedo** de verdad, prueba la demo gratuita *P.T.* para PS4. Un gran anticipo de lo que será *Silent Hills*...

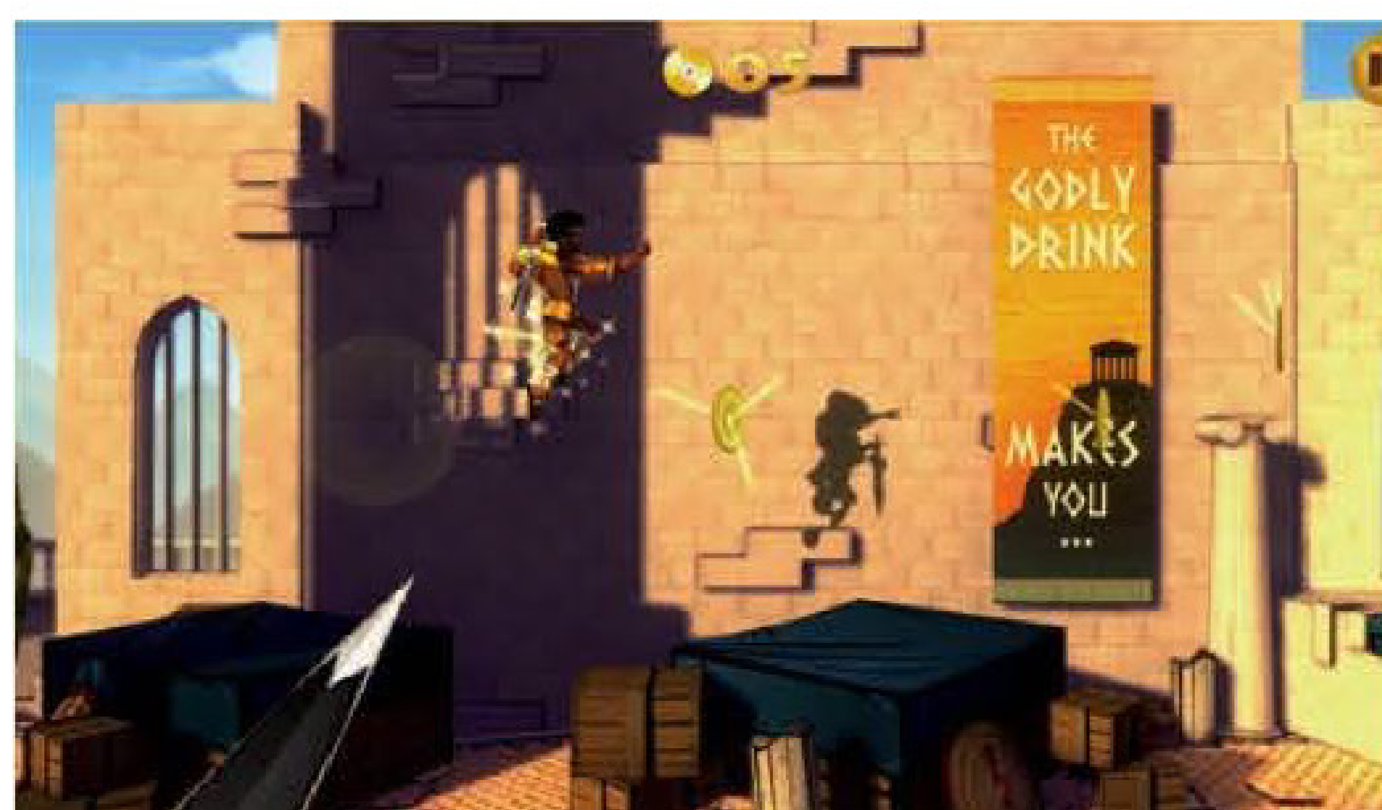
GRÁFICOS No luce mal, pero se nota que los fondos no están al mismo nivel que los modelos 3D, sombras o luz.	80
SONIDO El doblaje en inglés clásico, sonido 5.1, buenos efectos... aunque algunos, como los berridos zombi, cantan.	88
DURACIÓN La aventura es larga: sin ayuda, unas 15 horas. Y eso sin contar que hay 2 personajes manejables...	89
DIVERSIÓN Toda la que puedas esperar del Survival clásico: menos acción, más puzles, escasez de ítems...	86
PUNTUACIÓN FINAL	**86**

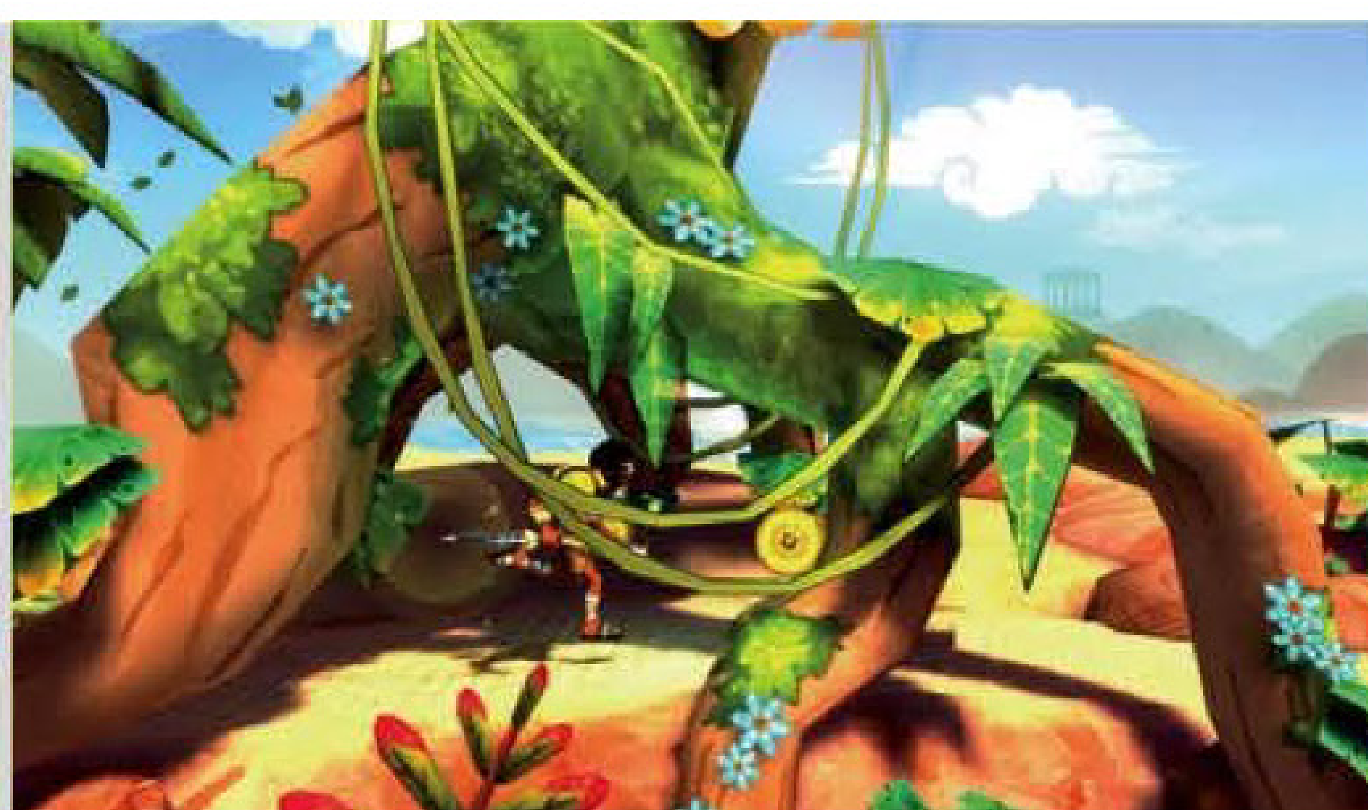
Valoración

Si no lo jugaste en Cube o Wii, tienes una cita ineludible con el mejor Survival. Puede que el lavado de cara sea algo irregular, pero su fórmula sigue siendo tan divertida como el primer día, más aún con los nuevos detalles incluidos.



PERSEO HA DE ESQUIVAR trampas, saltar sobre enemigos y recoger vinilos para traer de vuelta el funk a su tierra.







HAY 3 MUNDOS PRINCIPALES para recorrer: el pop (escenarios más "primaveras"), el rap (zonas heladas) y el rock (el Hades). Cada mundo tiene 14 escenarios y cada uno de estos se superan en un par de minutos... Si no fallamos.

Xbox One | 12 ■ Plataformas ■ A Crowd of Monsters ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 12,49 €

FUNK OF TITANS

El Olimpo ha perdido toda su marcha, pero Perseo está dispuesto a recuperar el "buggy" a base de saltos y espadazos.

■ **EL PRIMER JUEGO ESPAÑOL PARA XBOX ONE** nos lleva a una Grecia muy "funky", en la que hemos de ayudar a Perseo a recuperar la marcha del lugar. La mecánica es sencilla: el héroe avanza automáticamente y nosotros solo hemos de saltar o dar espadazos cuando convenga. Tras algunas rondas, nos toca superar combates o duelos musicales, que en ambos casos se resuelvan a base de rápidos quick time events. Con los vinilos que vamos recogiendo podemos adquirir nuevo vestuario y armas, que no tienen efecto en la jugabilidad, aunque algunas armas abren rutas secretas. Por último, hay fases de bonus en las que hemos de pulsar un botón para impulsar el "pegaso" de Perseo mientras avanzamos automáticamente. La mecánica bebe de clásicos como *Jetpack Joyride* o *Bit.Trip Runner*, aunque se queda algo por detrás en el resultado final. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	57
■ SONIDO	70
■ DURACIÓN	66
■ DIVERSIÓN	69

Valoración Su buen humor y su ritmo se agradecen, pero no pueden ocultar que es bastante repetitivo y un tanto justito en el apartado técnico.

PUNTUACIÓN FINAL 68

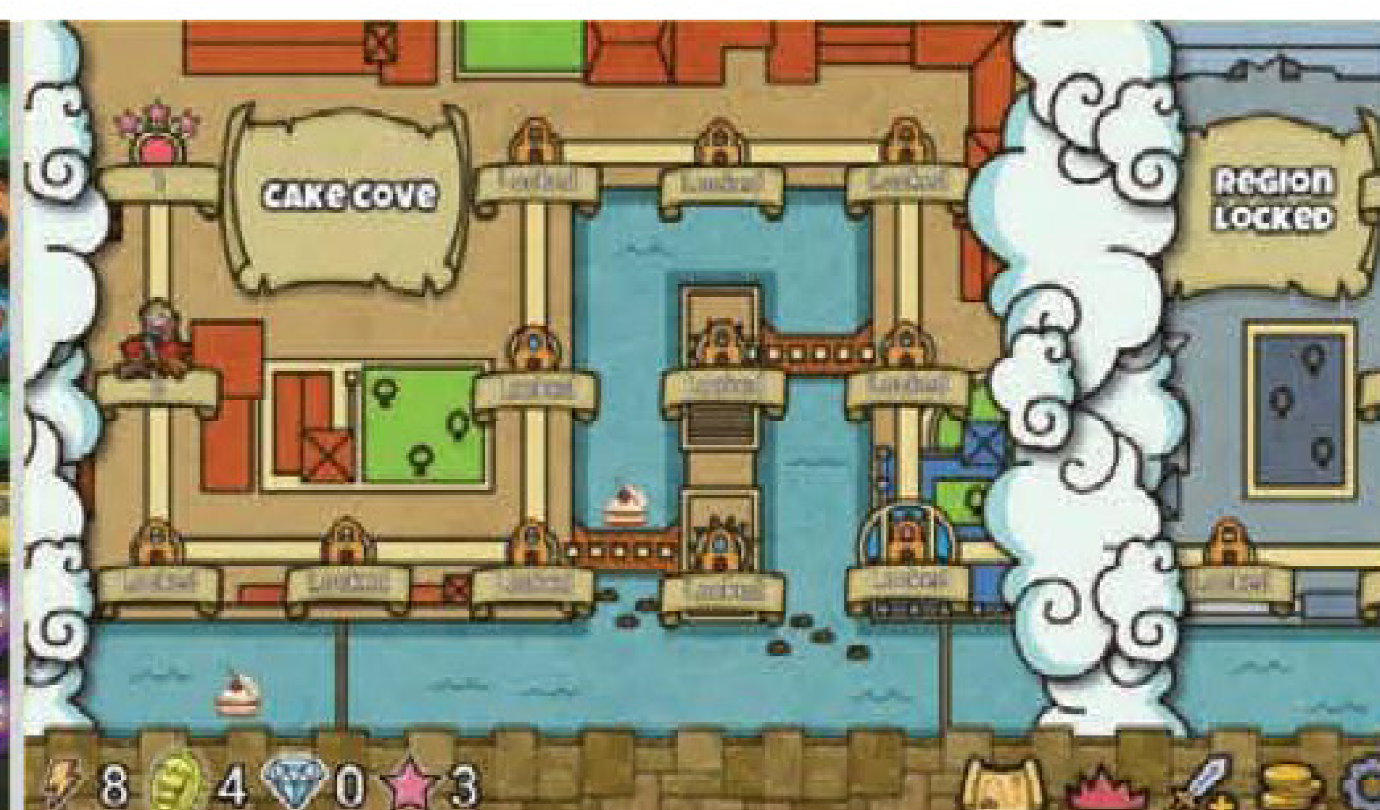




AL JUNTAR 3 JOYAS de un mismo tipo, atacamos o nos movemos. También podemos unir 3 pasteles para invocar a la Princesa...







EL JUEGO ES GRATIS POR COMPLETO, pero al superar varias rondas nuestros soldados se cansan. Podemos esperar unas horas para que se recuperen o pagar dinero real para que podamos seguir jugando inmediatamente. Ahí está la "trampa"...

PS Vita | 12 | ■ Puzle/Estrategia ■ Santa Monica Studio ■ 1 jugador ■ Castellano ■ Gratis

FAT PRINCESS: PIECE OF CAKE

El ejército de Su Oronda Majestad vuelve a la carga y esta vez sus espadazos están más "pensados".



■ **EL FAT PRINCESS ORIGINAL** de PS3 fue un pequeño éxito que vino auspiciado por su buena estrategia y su sentido del humor. Parte de ese espíritu se mantiene en Piece of Cake, en el cual no avanzamos en un tablero, sino que hemos de resolver los típicos puzzles de juntar 3 joyas para derrotar a los enemigos. Si unimos 3 joyas con icono de trabuco, nuestro soldado disparará a corta distancia. Si unimos 3 corazones, el clérigo nos sanará... Esta mezcla de puzle y estrategia se asimila enseguida y es bastante adictiva, gracias a un buen número de ataques secretos y mejoras para los personajes. Además, si superamos el nivel 15 podremos conseguir gratis el *Fat Princess* original, todo un regalazo. Los gráficos y el sonido son demasiado simplotes para Vita y una mayor variedad en el desarrollo no vendría mal. Pero a caballo reglado... HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	55
■ SONIDO	68
■ DURACIÓN	75
■ DIVERSIÓN	70

Valoración Dos juegos al precio de uno y un sistema de juego sencillo y efectivo. No es innovador ni potente visualmente, pero cumple.

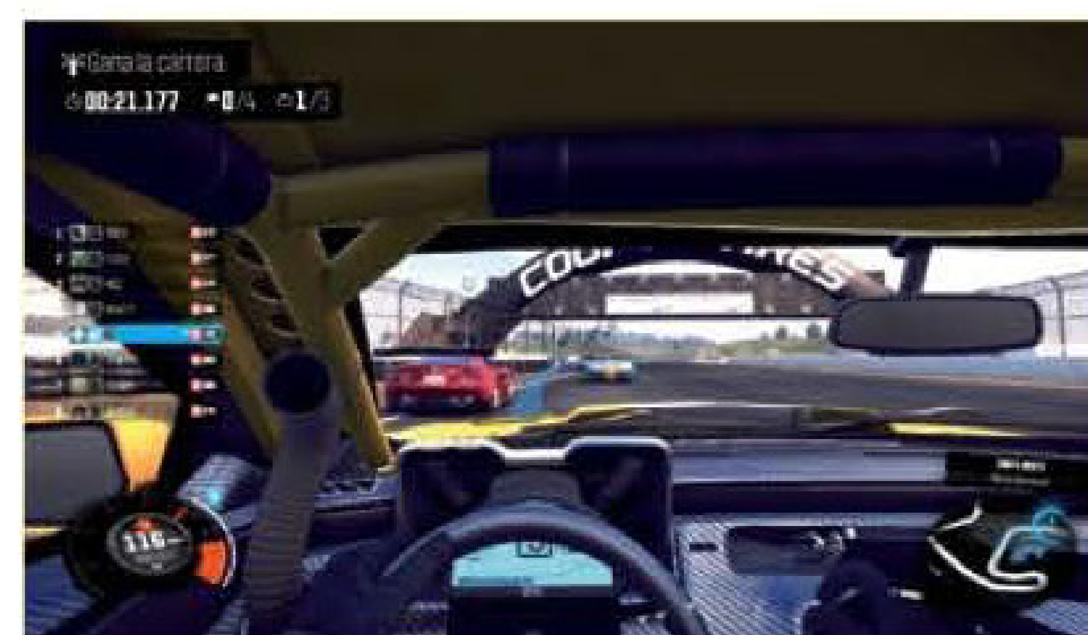
PUNTUACIÓN FINAL 70

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.





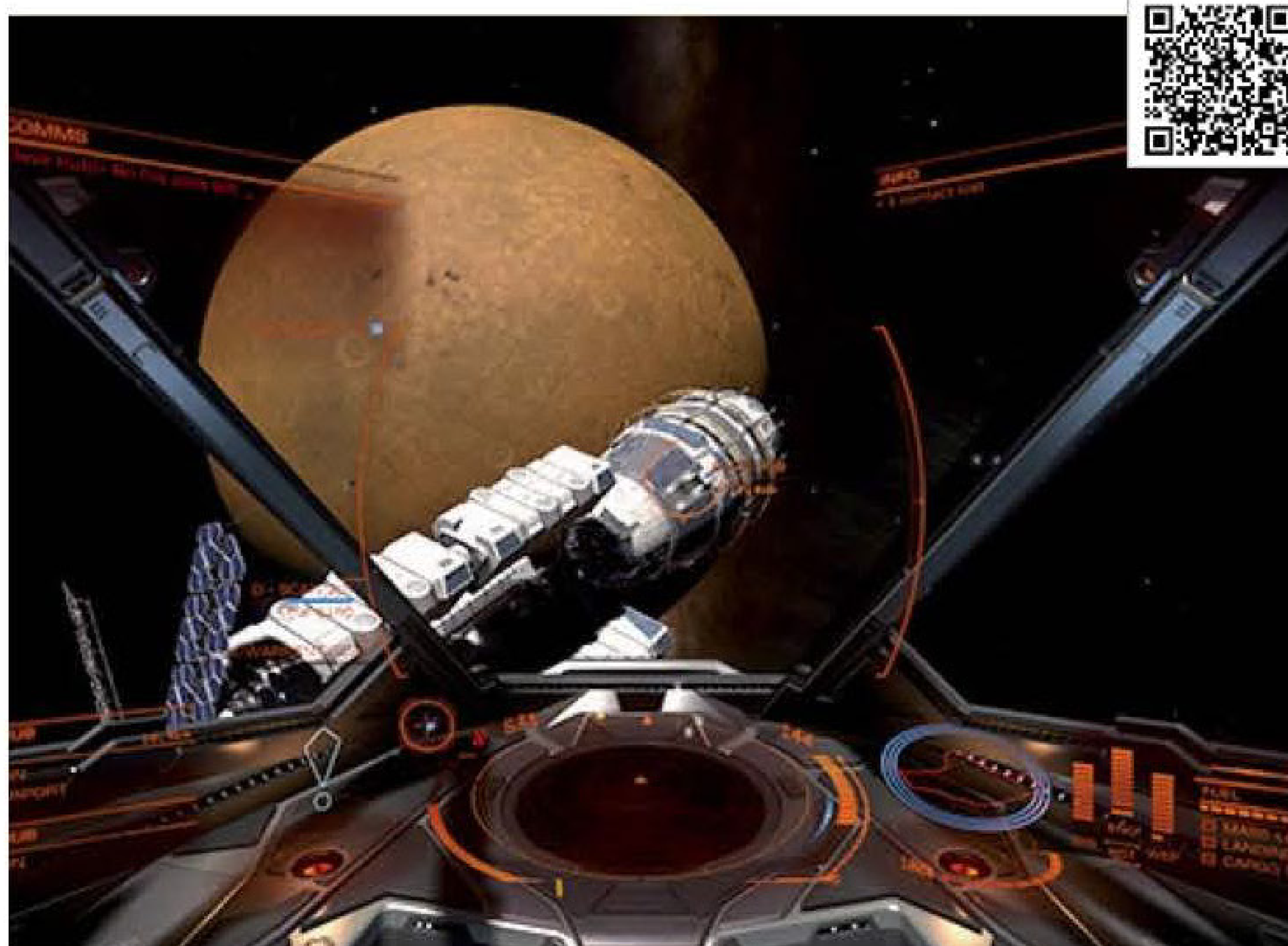




PS4-Xbox One-360-PC | THE CREW

TRAS NUMEROSOS RETRASOS, la esperada mezcla entre arcade de velocidad, mundo abierto y MMO (conexión a Internet imprescindible) llegó a las nuevas consolas dejando un montón de sentimientos encontrados. Y es que *The Crew*, frente a otros juegos del género, no destaca en nada, salvo por ofrecer un enorme mapa que recrea algunos puntos clave de la geografía americana (recorrerlo de un punto a otro puede llevar 40 minutos). Ni control, ni apartado técnico marcan unas diferencias insalvables respecto a otros exponentes del género, pero cuanto más se juega, más atrapa. Su gran cantidad de pruebas y desafíos y las distintas sensaciones de la conducción según el terreno tienen, en parte, la culpa.

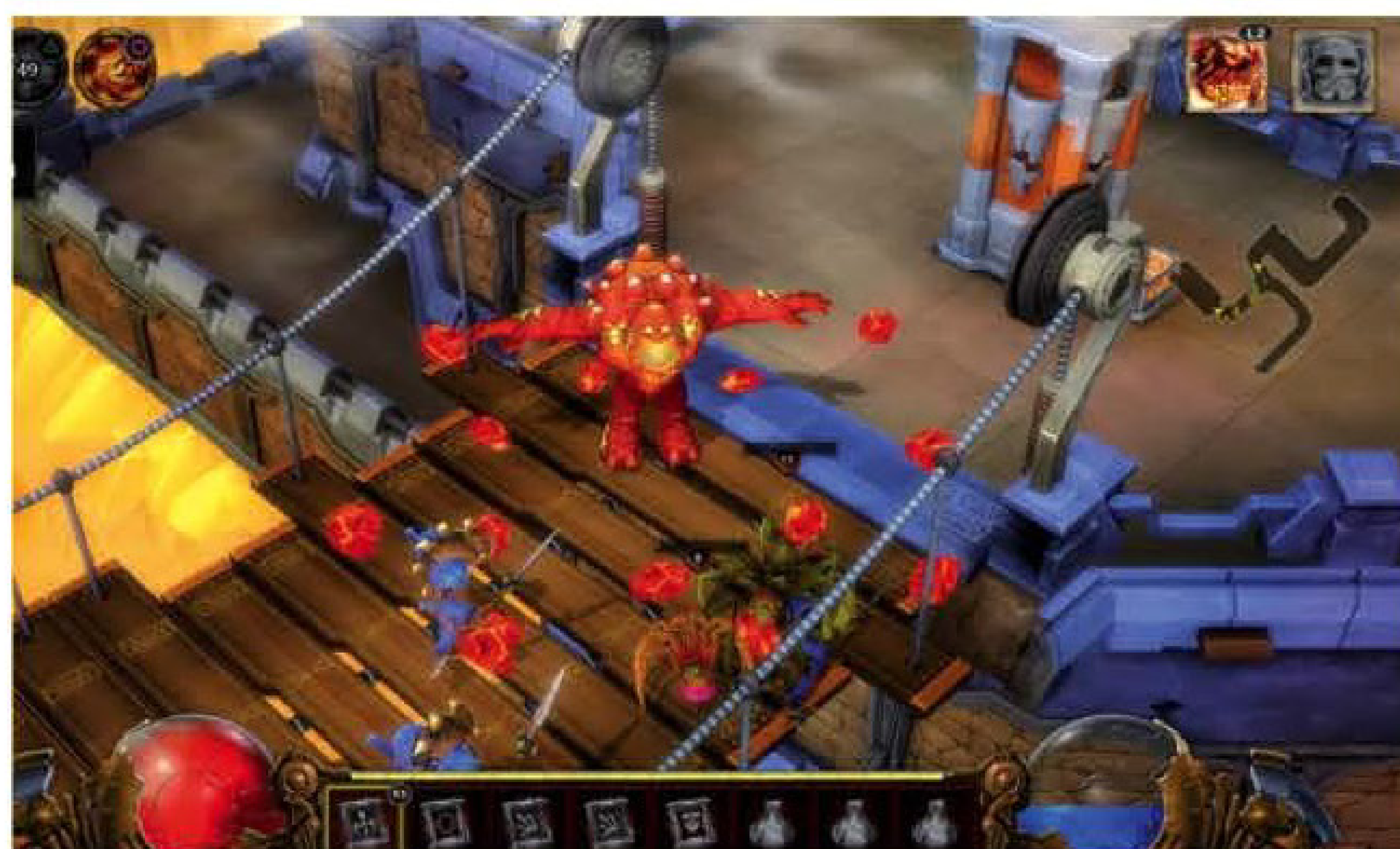
Valoración Un título tosco en lo técnico, pero que consigue ir a más cuanto más te adentras en su gran recreación de EE.UU. **79**



PC | ELITE DANGEOUS

LA VETERANA SAGA de simulación espacial *Elite* vuelve con su entrega más completa y espectacular. En ella, nos ponemos a los mandos de una Sidewinder para explorar millones de planetas y estrellas (basadas en el mapa real de la galaxia), pudiendo elegir entre tres clases: aventurero, asesino y explorador. Como en otros juegos de la saga, podemos dedicarnos al intercambio comercial en un clima pre-bélico entre la república y el imperio, e incluso unirnos a alguno, ya sea jugando solos u online con otros jugadores Eso sí, como simulador que es, podéis esperar un complejo control repleto que explota todo su potencial si utilizas un stick y Oculus Rift. Todo ello, con un brillante despliegue técnico y visual, aunque, dada su enorme complejidad, no es un juego para todos.

Valoración Tan enorme como el espacio, es un juego muy complejo y adictivo... si picas el anzuelo. **83**



PS4-PS3-Vita | INVOKERS TOURNAMENT

LOS SEVILLANOS STORM-BASIC ya tienen su MOBA (o arena de combate multijugador) gratuito funcionando en la tres plataformas de Sony. Se trata de un juego de acción sencillo, lejos de los MOBA más competitivos y exigentes como *LoL*, pero en el que prácticamente todo se puede conseguir peleando y dedicando tiempo. Existen duelos por equipos de 3, rankings, competiciones de todo tipo y micropagos para desbloquear todo tipo de ítems. Gráficamente, es simple, pero, como lo pruebes, repetirás.

Valoración Un juego gratuito, simple y directo, de esos que enganchan a la mínima, aunque es algo simple técnicamente. **76**

3DS | PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH



LA SERIE DE ROL ESTUDIANTIL de Atlus llega a 3DS con un "spin-off" que reúne a los protagonistas de *Persona 3* y *P4* para ampliar su historia. A la hora de jugar, tiene detalles más propios de *Etrian Odyssey*, como recorrer mazmorras en vista subjetiva, aunque los combates por turnos siguen siendo igual de divertidos (gracias al uso de Personas y sub-Personas). Por desgracia, llega en inglés...

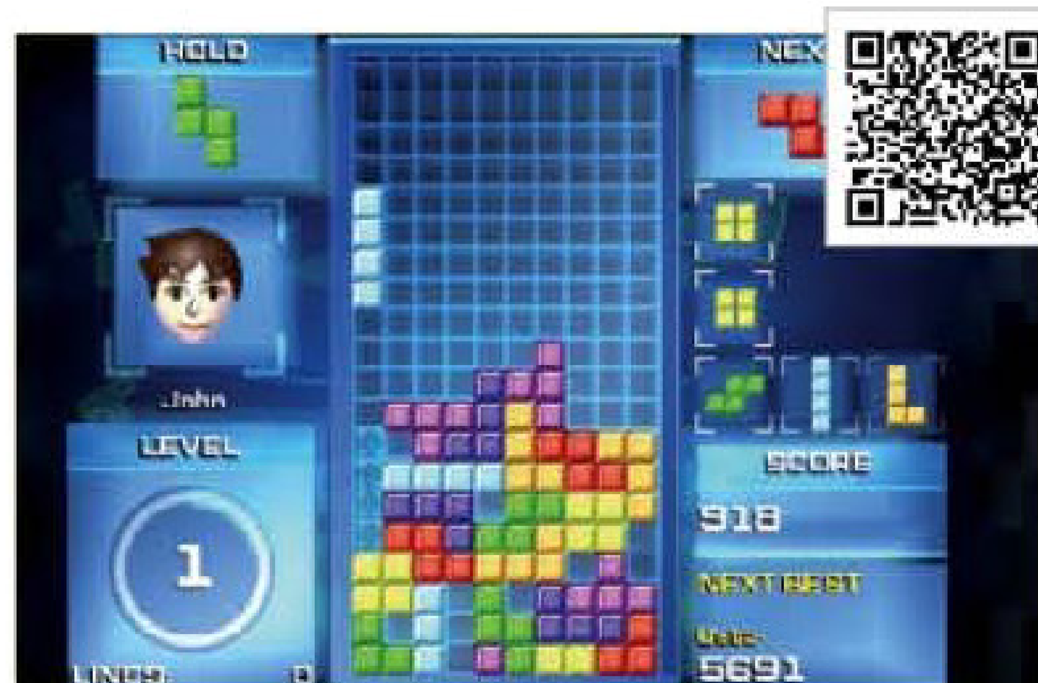
Valoración Un adictivo J-RPG, aunque más ligerito que los *Persona* numerados (conocer la serie ayuda). Llega en inglés. **87**

3DS | SHIN MEGAMI TENSEI IV



MÁS J-RPG DE CALIDAD, y de Atlus para más señas, llega a 3DS vía digital. Se trata del cuarto Shin Megami Tensei, exclusivo de 3DS, que se caracteriza por su elevada dificultad, la navegación de gran parte de la larga trama (de 40 horas) por imágenes estáticas y menús (y alguna zona de exploración en 3D), combates por turnos con los demonios que hayamos capturado... pero todo en inglés.

Valoración J-RPG del "durillo", tanto por la elevada dificultad como por su aspecto gráfico (mucha imagen estática) e idioma. **90**



3DS | TETRIS ULTIMATE

UNA NUEVA VERSIÓN del clásico puzle de Pázhitnov llega a 3DS y lejos de convertirse en la versión definitiva de su título, se destapa como un juego muy continuista, que pisa sobre seguro y apenas innova en lo jugable o en sus modos.

Valoración Es el puzle de siempre, sin apenas novedades, innovaciones o mejoras. El online es aburridillo. **65**



3DS | BIG HERO 6

ESTA MEZCLA ENTRE BEAT'EM UP y plataformas está pensada para los más pequeños que hayan disfrutado con la peli. No despunta en ninguno de los dos géneros y tiene fallitos técnicos, pero si quieres controlar a los protas de peli...

Valoración Es un juego pensado para "enanos", con mecánicas simples y repetitivas. Al resto parecerá simple. **70**



3DS | ACE ATTORNEY TRILOGY

LOS TRES PRIMEROS juegos de la serie, en su versión DS, llegan recopilados y mejorados para 3DS, tanto en gráficos como apartado sonoro o efecto tridimensional. Por desgracia, llegan en inglés.

Valoración Son los grandes juegos de DS con mejores gráficos, aunque, a diferencia de aquellos, en inglés. **80**

VARIOS

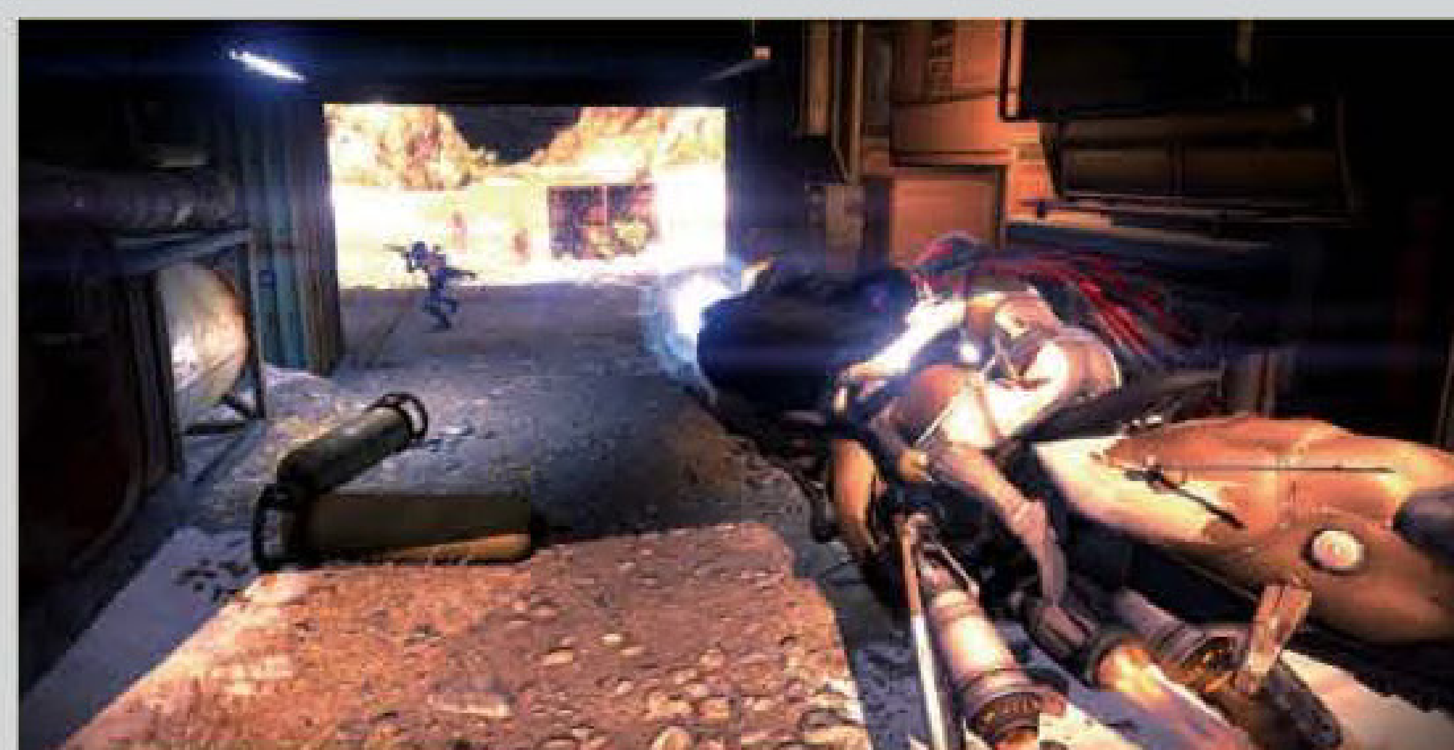
ESTE DESCARGABLE entra en el pase de expansión del juego, aunque el ahorro que nos proporciona el mismo es muy escaso.

DESTINY
PS4-One-PS3-360 | 19,99 €

Profunda Oscuridad

LA PRIMERA EXPANSIÓN que recibe el superventas de Bungie viene cargada de detalles, como un nuevo hilo argumental que deriva en misiones (pensadas para jugadores de nivel 26 o superior) y contratos que nos otorgan equipo de leyenda inédito. Además, la nueva incursión es exigente, llegan mapas para el Crisol y el nivel máximo se sitúa ahora en el 32. Lo negativo es que muchos escenarios se repiten y los nuevos aportan poco, el asalto cooperativo incluido no es gran cosa y la historia principal no avanza. También resulta un tanto caro, pero si vuestro enfoque es puramente MMO, la profundidad que aporta el DLC merece la pena.

VALORACIÓN ★★★☆☆



VARIOS



FORZA HORIZON 2
Xbox One
Precio: 19,99 €

Storm Island

UNA NUEVA ZONA OFF-ROAD (aunque no muy grande) es la protagonista de esta expansión, además de muchos eventos, un clima más radical y cinco nuevos coches. Puede llegar a durar unas quince horas en total, aunque el precio es bastante elevado.

VALORACIÓN ★★★☆☆



EPISODIO



ASSASSIN'S C. UNITY
PS4-One-PC | Gratis

Reyes Muertos

UNA NUEVA SECUENCIA para la historia nos cuenta qué fue de Arno después de la Revolución. Viajamos a la antigua Saint Dennis y se nos da un nuevo arma, el mortero guillotina, y puzles basados en el uso de un farol. Hay otras misiones secundarias, si bien se echan en falta retos más diferentes a los ya conocidos.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



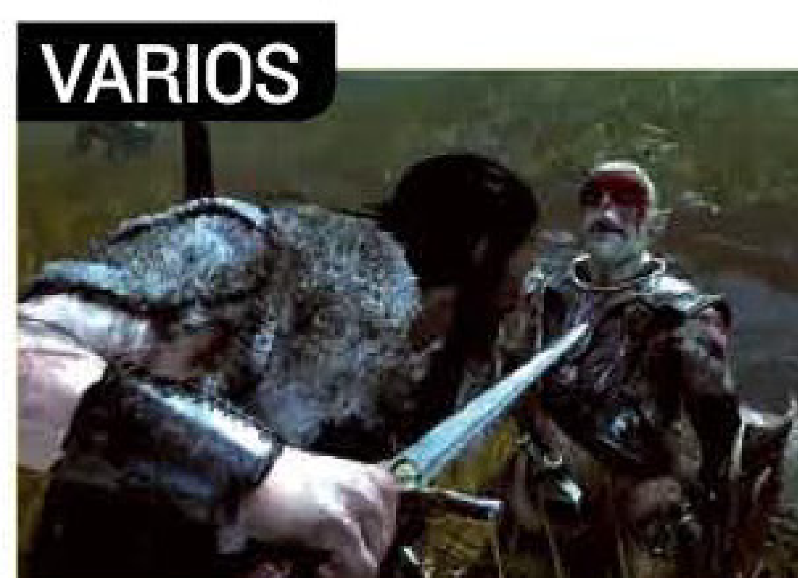
D. A.: INQUISITION
PS4-One-PS3-360-PC | 9,99 € - 24 MB

Mejora de lujo

SI NO NOS HICIMOS con la Edición Deluxe del juego de Bioware, ahora podemos adquirir sus contenidos mediante este descargable. No es que sean una maravilla (y menos a este precio), pero es un detalle que podamos recuperarlos en este momento si en su día no quisimos/pudimos comprar la versión en cuestión.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



SOMBRAS DE MORDOR
PS4-One-PC | 9,99 € - 1 MB

Señor de la caza

TALION Y TORVIN vuelven a unirse para cazar bestias de Mordor en un DLC que incluye desafíos y misiones, y en el que también desbloqueamos elementos mientras nos vemos las caras con nuevos monstruos y Némesis. Visto así parece denso, pero no es para tanto y la relación duración-coste es pequeña.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



SUNSET OVERDRIVE
Xbox One | 9,99 € - 1 GB

Mooil Rig

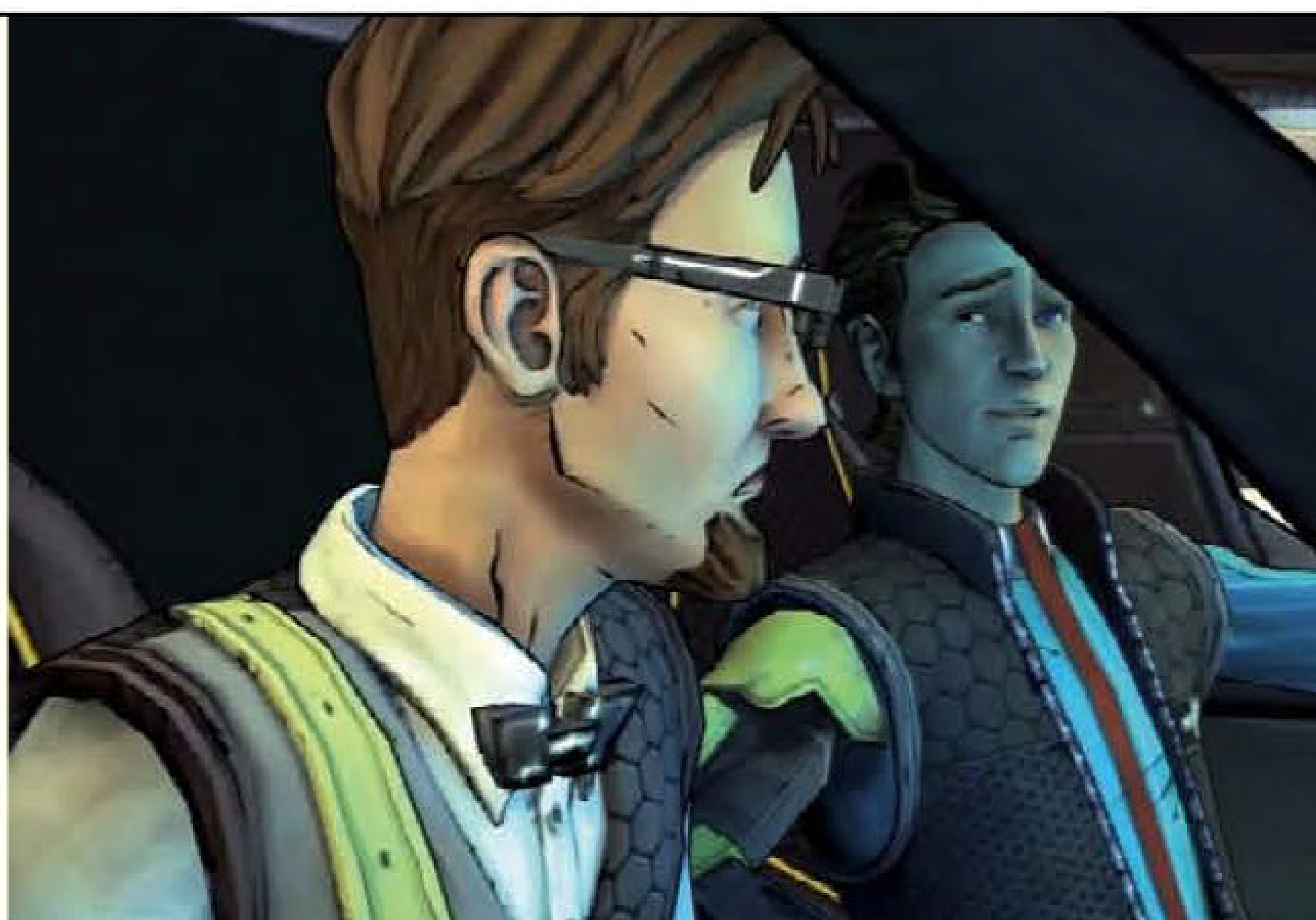
EL PRIMER DESCARGABLE que amplía la historia de esta locura de juego presenta un estilo de misiones parecido al original, y esta familiaridad también nos recuerda sus puntos fuertes. El escenario que llega y los nuevos movimientos, armas y jefe final están bien, aunque el DLC es corto y su precio no resulta ajustado.

VALORACIÓN ★★★☆☆

DEMOS

TALES FROM THE BORDERLANDS

Tras los estupendos *The Walking Dead* y *The Wolf Among Us*, la gente de Telltale Games se puso con la franquicia de 2K y el resultado ha sido igual de brillante. Queda poco para que se estrene el segundo episodio, pero mientras tanto podemos catar el primero gracias a una versión de prueba que se extiende una buena media hora.





FORZA HORIZON 2

Por fin se puede probar la versión para 360 del juego de carreras, no sin un retraso importante con respecto a su lanzamiento. Dura algo menos de media hora y comprobamos que es un título correcto, pero inferior a la primera entrega.



SONIC BOOM (Wii U)

Tras la llegada a las tiendas del juego del erizo azul para Wii U se ha publicado una variada y larguilla demo, la cual muestra un título algo superior al visto en su versión para 3DS pero que sigue quedando muy por debajo de lo que se esperaba.

MULTIMEDIA



DRAGON BALL XENOVERSE

Tras la decepción de *Battle of Z*, el próximo juego basado en Bola de Dragón está al llegar y en la reciente Jump Festa se mostró un vídeo protagonizado por su argumento e impactantes escenas.



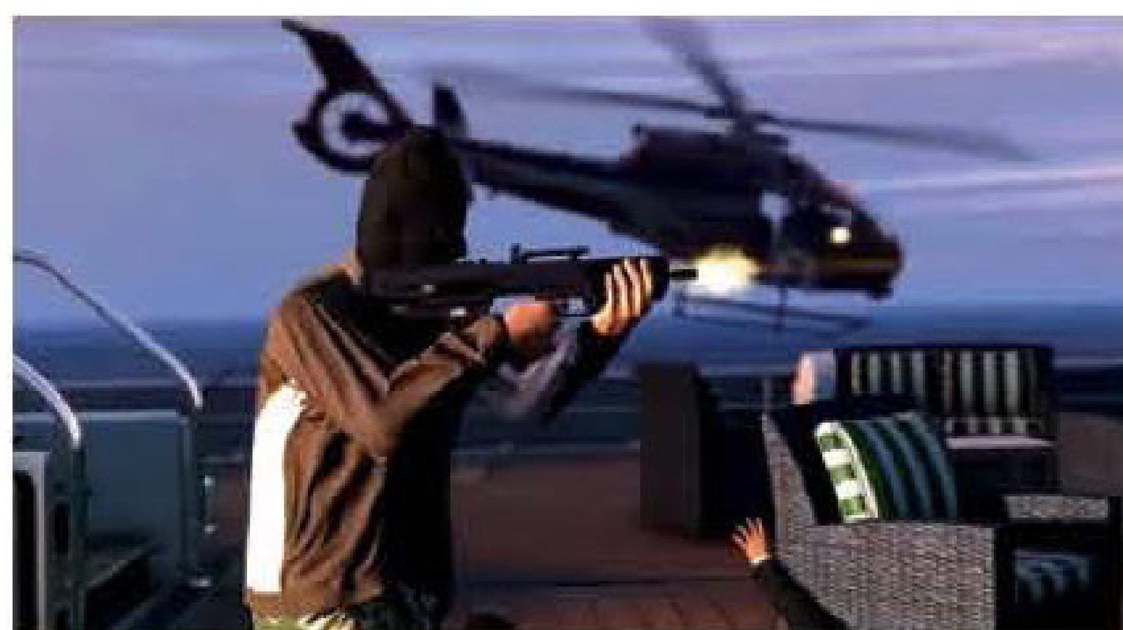
FINAL FANTASY XV

La mencionada feria nos ha dejado mucho material, aunque lo más destacado ha sido un tráiler del futuro hit de Square Enix donde la épica y un acabado técnico de impresión son los anfitriones.



CAPTAIN TOAD

El divertido juego de puzles para Wii U nos ha ido obsequiando con multitud de vídeos, en los que hemos sido testigos de las dificultades y los diferentes niveles en los que se mueve el amigo Toad.



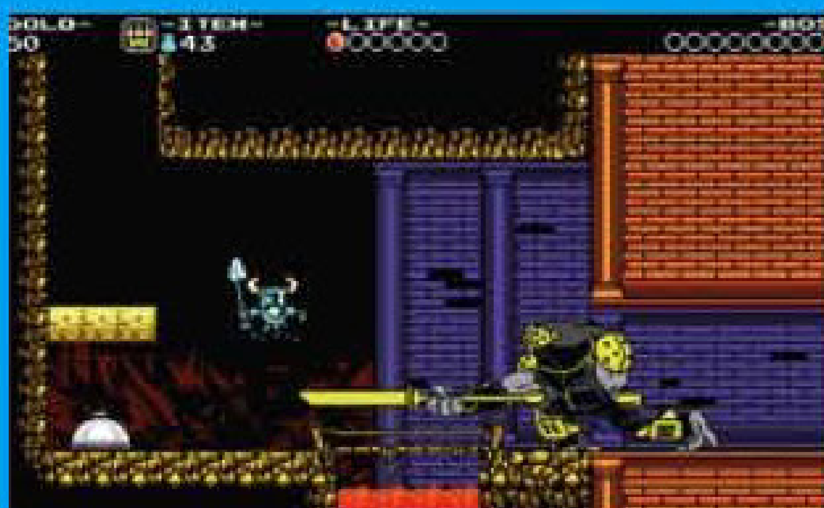
GRAND THEFT AUTO V

Tras una larga espera, los atracos multijugador que Rockstar prometió están al caer. No se ha dado una fecha, pero para ir calentando motores tenemos un tráiler con varias de sus situaciones.

NOTICIAS

DLC A PALAS

Shovel Knight, uno de los indies del año, va a recibir en breve su primer descargable. Será gratuito, se titulará Plague Knight y en él controlaremos al susodicho mientras recorremos de forma alternativa niveles que conocemos y disfrutamos de un nuevo guión.



MÁS HISTORIAS

Tanto *GTA V* como *The Evil Within* tendrán descargables que potenciarán el modo historia. De los que lleguen al primero se sabe muy poco, salvo que el actor de doblaje de Franklin ha confirmado que está trabajando en ello. Y el juego de Bethesda recibirá tres, estando el inicial casi a punto y cuyo título será The Assignment.

FANTASÍA NIPONA

Square Enix ha lanzado dos sets de canciones (a modo de DLC) para su *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call*, con temas de juegos como *Secret of Mana* y *Chrono Trigger*. Y también ha confirmado un detalle un tanto feo: la demo de *Final Fantasy XV* sólo podrá ser jugada por los compradores de la primera tirada de *Final Fantasy Type-0 HD*, aunque se espera una segunda más sencilla para más adelante.

DÉMONOS PRISA

Antes de que acabe el mes de enero tenemos títulos interesantes para descargar si somos usuarios Plus o Gold. En PS4 podemos hacernos con *inFamous: First Light*, mientras que en PS3 disponemos de *Prototype 2*. En lo que respecta a One y 360, *D4* y *The Witcher 2* son los elegidos respectivamente.

La web del mes



UN HISTÓRICO

www.ralphbaer.com

Hace bien poco nos dejó Ralph Baer, considerado como el inventor de la primera consola de la historia. Si tenéis interés en conocer su vida y la de sus creaciones, podéis pasaros por su página personal (todavía activa a modo de homenaje).

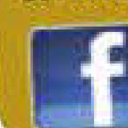


TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS

Nº	Juego	Plataformas		Posición anterior	Meses en lista
1	GTA V	PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360	R	-	1
2	The Last of Us	PS4 - PS3	↑	6	6
3	Sombras de Mordor	PS4 - One - PC - PS3 - 360	R	-	1
4	Far Cry 4	PS4 - One - PC - PS3 - 360	↓	2	2
5	Assassin's Creed Unity	PS4 - Xbox One - PC	↓	4	2
6	Destiny	PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360	↑	9	4
7	Alien Isolation	PS4 - One - PC - PS3 - 360	!	-	1
8	Dragon Age Inquisition	PS4 - One - PC - PS3 - 360	↓	3	2
9	The Evil Within	PS4 - One - PC - PS3 - 360	R	-	1
10	Call of Duty Advanced Warfare	PS4 - One - PC - PS3 - 360	!	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R:** REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS



1 MGS V: The Phantom Pain

PS4 - One - PS3 - 360 - PC

Kojima no ha soltado prenda de la fecha aún, pero la nueva aventura de Big Boss tendría que llegar este año.

FECHA: 2015



2 The Witcher 3: Wild Hunt

PS4 - Xbox One - PC

Si no se demora por tercera vez, el brujo Geralt de Rivia nos deleitará, por fin, en mitad de la primavera.

FECHA: 19 DE MAYO

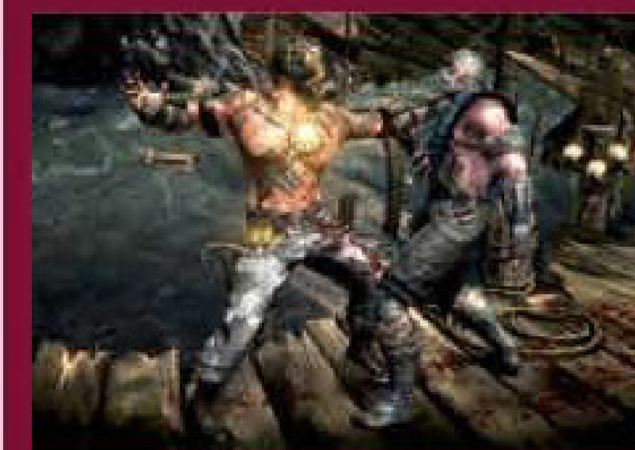


3 Uncharted 4: A Thief's End

PS4

Nathan Drake buscará un nuevo tesoro en compañía de su hermano, lo que promete dar mucho juego argumental.

FECHA: FINALES DE 2015

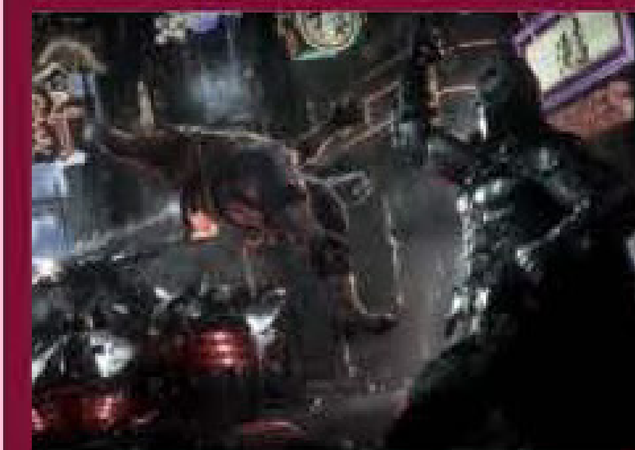


4 Mortal Kombat X

PS4 - One - PC - PS3 - 360

La saga más sangrienta de la historia volverá a saltar al ring con "fatalities" dignos de la nueva generación.

FECHA: 14 DE ABRIL



5 Batman Arkham Knight

PS4 - Xbox One - PC

El Caballero Oscuro deberá enfrentarse a Espantapájaros en su nueva aventura, que supondrá el cierre de la saga.

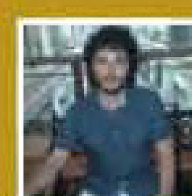
FECHA: 2 DE JUNIO

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... SUPER SMASH BROS

La valoración de Hobby Consolas (nº 282) fue de 97. Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:



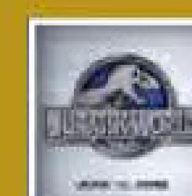


El mejor juego de todo 2014

David Hita

"Jugar una partida a siete es la mejor experiencia jugable que he tenido. Lo tiene todo: profundo, largo, rápido... Y cuenta con la mejor BSO de la historia".

NOTA 98



Una oda a los videojuegos

Daniel Pacheco

"Mejora la fórmula que nos deleitó hace tres lustros: intuitivo, pero complejo. Su gran cantidad de extras lo convierte en una auténtica enciclopedia".

NOTA 97

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Grand Theft Auto V** PS4 - Xbox One	95	**94**/100 "Un año después, *GTA V* conserva toda la magia del original"	**-**/40 No disponible	**10**/10 "La nueva generación le sienta como un guante a *GTA V*"	**9,75**/10 "Ver Los Santos en primera persona lo hace sentir nuevo"	**9**/10 "Merece la pena rejugarlo para recordar lo bueno que es"	**-**/10 No disponible
2	**Super Smash Bros** Wii U	93	**97**/100 "Es el mayor imprescindible de Wii U: ofrece todo y más"	**37**/40 No disponible	**9,8**/10 "Un juego increíble, con un plantel realmente profundo"	**9,75**/10 "Su mezcla de accesibilidad y profundidad es fantástica"	**9**/10 "Invita a todo el mundo a unirse a su jubilosa celebración"	**8**/10 "Otro éxito para Wii U, aunque brilla menos que otros títulos"
3	**Persona Q: Shadow of...** 3DS	86	**87**/100 "Un muy buen juego de rol, con un gran diseño de mazmorras"	**35**/40 No disponible	**8,5**/10 "Sus combates y sus mazmorras son divertidos y desafiantes"	**9**/10 "Uno de los mejores juegos de 2014, por sus personajes"	**8**/10 "La saga *Persona* consigue sorprender en todas sus formas"	**-**/10 No disponible
4	**Persona 4 Arena Ultimax** PS3 - Xbox 360	85	**83**/100 "Hermana la más profunda lucha con elementos de rol"	**35**/40 No disponible	**9,1**/10 "Los nuevos contenidos lo hacen aún mejor que el original"	**8,5**/10 "Ofrece argumentos muy convincentes como para volver a él"	**8**/10 "Sigue siendo un duro contendiente en el género de la lucha"	**-**/10 No disponible
5	**Pokémon Rubí / Zafiro** 3DS	85	**92**/100 "No sorprenden tanto como *X* e *Y*, pero cumplen con creces"	**37**/40 No disponible	**7,8**/10 "Introduce novedades y una visión preciosa del mundo de Hoenn"	**8,75**/10 "Una de nuestras entregas favoritas de toda la saga"	**8**/10 "Hoenn se siente fresco y las batallas son muy divertidas"	**8**/10 "La entrega más generosa desde *Heart Gold* y *Soul Silver*"
6	**Far Cry 4** PS4 - One - PC - PS3 - 360	84	**92**/100 "No innova, pero lo hace todo muy bien y atrapa hasta el final"	**-**/40 No disponible	**8,5**/10 "Ofrece una increíble sensación de diversión en libertad"	**8,75**/10 "Se agarra a *Far Cry 3*, pero ofrece un gran viaje al Himalaya"	**7**/10 "Un cóctel de lo bueno y lo malo que puede haber en un juego"	**9**/10 "Te da armas como para ser el mayor psicópata del planeta"
7	**Freedom Wars** PS Vita	83	**83**/100 "Ideal para quienes sueñan con un *Monster Hunter* en PS Vita"	**35**/40 No disponible	**8**/10 "Su énfasis en la lucha lo convierte en un juego adictivo"	**-**/10 No disponible	**8**/10 "Cuando entras en él, deseas que sus batallas no se acaben"	**-**/10 No disponible
8	**Captain Toad: Treasure Tracker** Wii U	82	**90**/100 "Es todo lo que se le podría pedir a un juego de Nintendo"	**34**/40 No disponible	**8,2**/10 "Un inteligente y adorable juego de puzles para Wii U"	**8,25**/10 "Tiene la misma brillantez creativa que cualquier *Mario*"	**8**/10 "Un gran experimento dentro del enorme universo de *Mario*"	**7**/10 "Alberga muchos tesoros, pero es fácil desenterrarlos"
9	**Lara Croft and the Temple of Osiris** PS4 - Xbox One - PC	78	**76**/100 "Una aventura entretenida, empañada por su corta duración"	**34**/40 No disponible	**8,1**/10 "Una gran aventura de acción y puzles, solo o en compañía"	**7,75**/10 "Tiene un buen multi, pero no es particularmente profundo"	**7**/10 "No supone una revelación como la que fue *Guardian of Light*"	**-**/10 No disponible
10	**The Crew** PS4 - One - PC - 360	69	**79**/100 "Deja un sabor agridulce: tosco, pero muy bien ambientado"	**35**/40 No disponible	**6**/10 "Es enorme, pero pierde enteros por sus gráficos y su IA"	**7**/10 "Su recreación de Estados Unidos resulta bastante vacía"	**5**/10 "El mapa es gigantesco, pero falla en gráficos, IA, físicas..."	**-**/10 No disponible

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Un museo de Nintendo
Fermín Gamboa

"Su variedad de modos, personajes y retos te mantiene pegado al mando. Su Smash para ocho, con amigos y con la variedad de mandos que admite, es bestial".

NOTA 97



El Smash definitivo
Andrés Macho

"Uno de los títulos más completos de 2014, merced a su uso de los amiibos, el colorido en HD, el extenso plantel de luchadores o la variedad de modos".

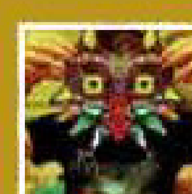
NOTA 96



Una joya de relumbrón
Mario Vidal

"Combina a los mejores personajes de Nintendo con un estilo de lucha directo y salvaje. Jugarlo con amigos y con amiibos hace que ronde la perfección".

NOTA 92



Menos de lo esperado
Manu Grande

"Soy fan de la saga desde la entrega de N64 y lo esperaba con ansias, pero haber suprimido el modo Historia ha supuesto un gran paso hacia atrás".

NOTA 75

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

DYING LIGHT



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

NUEVO

PLAYSTATION 4



El juego del mes

SAINTS ROW IV RE-ELECTED

La versión definitiva del alocado "sandbox" de Volition se estrena en PS4 y Xbox One.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	The Last of Us Remast.	95	49,95 €
2	GTA V	94	72,50 €
3	Destiny	94	72,95 €
4	NBA 2K15	93	72,50 €
5	Sombras de Mordor	92	69,95 €
6	Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €
7	Far Cry 4	92	69,95 €
8	Wolfenstein: New Order	90	69,95 €
9	Thief	90	69,95 €
10	Diablo III Ult. Evil Ed.	90	69,95 €

XBOX ONE



El juego del mes

RESIDENT EVIL HD REMASTER

El clásico de Gamecube vuelve a la palestra con una remasterización en alta definición.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Forza Horizon 2	95	64,95 €
2	GTA V	94	72,50 €
3	Destiny	94	72,95 €
4	NBA 2K15	93	72,50 €
5	Sombras de Mordor	92	69,95 €
6	Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €
7	Far Cry 4	92	69,95 €
8	Titanfall	92	49,95 €
9	Halo: La colección...	90	64,95 €
10	Sunset Overdrive	90	64,95 €

PLAYSTATION 3



El juego del mes

UNCHARTED 3

Para calmar la espera hasta *A Thief's End*, nada mejor que revivir la última aventura de Nathan Drake en PS3.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	39,95 €
7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
8	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360



El juego del mes

GEARS OF WAR 3

El espectacular shooter de Epic Games sigue siendo una de las mejores exclusivas de la historia de Xbox 360.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €
5	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
7	CoD Modern Warfare 3	95	19,95 €
8	Gears of War 3	94	19,95 €
9	Halo 4	94	29,95 €
10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS



El juego del mes

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Próximamente llegará *Monster Hunter 4*, así que es el momento de refrescar conceptos.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	96	44,95 €
2	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
3	Pokémon X / Y	94	44,95 €
4	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €
5	Resident Evil Revelations	93	44,95 €
6	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
7	Fire Emblem Awaken.	93	44,95 €
8	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €
9	Monster Hunter 3 Ultim.	93	47,95 €
10	Pokémon Rubí / Zafiro	92	44,95 €

PS VITA



El juego del mes

FINAL FANTASY X / X-2 HD REMASTER

La legendaria epopeya de Tidus y Yuna es de lo mejor que se puede disfrutar en PS Vita.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Metal Gear Solid HD C.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed Most W.	90	19,95 €
10	Killzone Mercenary	90	19,95 €

Wii U



El juego del mes

CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER

El pequeño champiñón toma el protagonismo en una aventura llena de deliciosos puzles.

Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Super Smash Bros	97	59,95 €
2	Bayonetta 2	95	47,95 €
3	DKC Tropical Freeze	93	47,95 €
4	Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
5	Rayman Legends	93	29,95 €
6	Super Mario 3D World	92	59,95 €
7	N. Super Mario Bros U	92	59,95 €
8	The Wonderful 101	92	47,95 €
9	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
10	Mario Kart 8	91	59,95 €

PC



El juego del mes

RAVEN'S CRY

El mar Caribe aguarda en esta aventura de piratas, en la que el protagonista busca vengar a su familia.

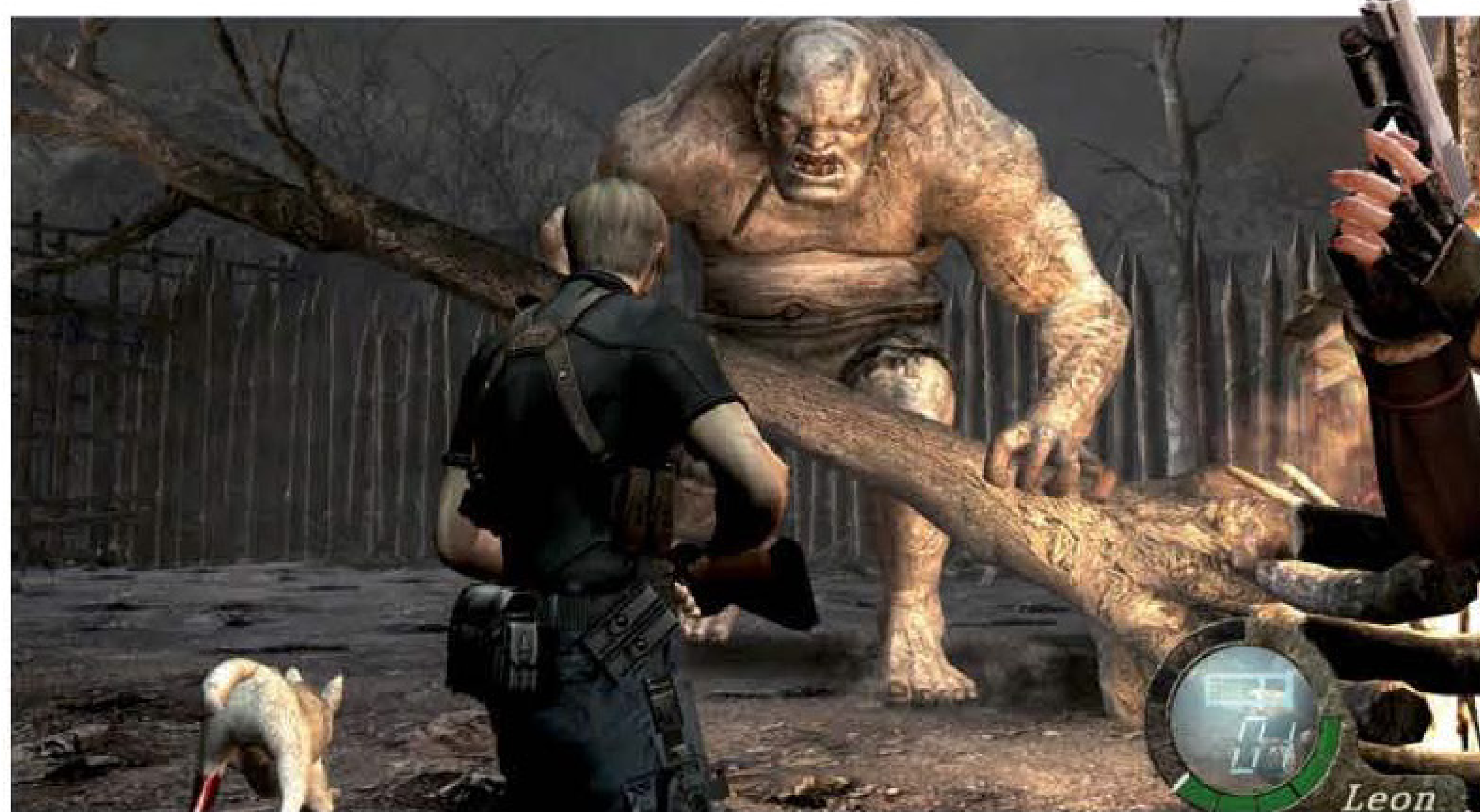
Imprescindibles

#	Juego	Nota	Precio
1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	19,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
7	Mass Effect 3	96	19,95 €
8	The Witcher 2	96	19,95 €
9	Bioshock Infinite	95	19,95 €
10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE...

la saga Resident Evil

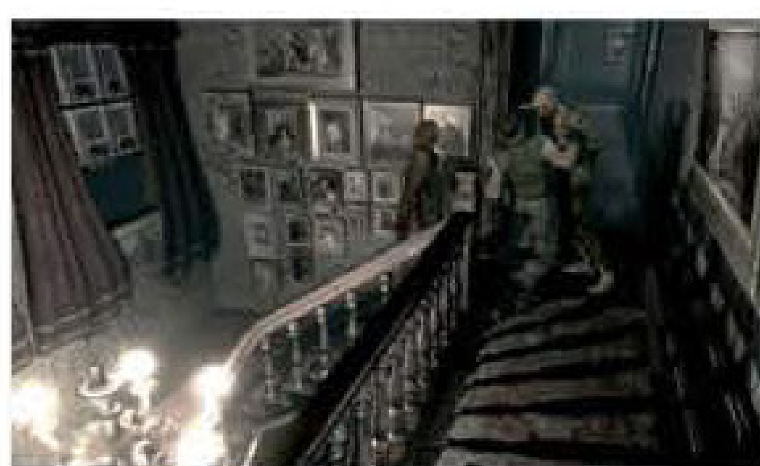
Pionera en el género del terror, la famosa serie de zombis de Capcom vuelve a estar en la picota gracias a la remasterización de su "remake" para Gamecube.


Gamecube - PS2 - Wii - PC Descatalogado



1 RESIDENT EVIL 4

Es difícil coronar a una solo título de la saga como el mejor, pero hay bastante unanimidad en que la cuarta entrega numerada rayó a un grandísimo nivel cuando vio la luz en Gamecube hace diez años. Leon S. Kennedy debía viajar a una España en la que sus pueblerinos y monjes hablaban un castellano algo "inusual". Supuso el debut de la cámara al hombro en la serie, algo que luego imitaron muchas sagas, y consiguió un equilibrio ideal entre acción y suspense. Introdujo el frenético modo Mercenarios, en el que había que abatir zombies a contrarreloj.


Gamecube Descatalogado

2 RESIDENT EVIL

El primer *RE* salió en 1996 y fue un pionero del "survival horror", pero casi se recuerda más el sensacional "remake" que llegó a Gamecube. La Mansión Spencer fue el lugar donde empezó el problemón del T-Virus.


PSOne - N64 - Dreamcast Descatalog.

3 RESIDENT EVIL 2

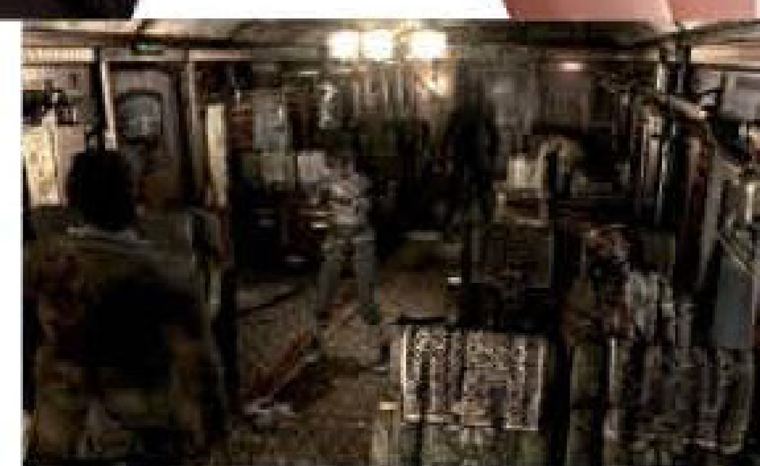
Dirigida por Hideki Kamiya, esta entrega es, para muchos, la más completa. Sus protagonistas eran Leon S. Kennedy y Claire Redfield, que se enfrentaban al brote zombi en la emblemática Raccoon City.



PSOne - Dreamcast Descatalogado

4 RESIDENT EVIL 3

No hay entrega más angustiosa. Jill Valentine no se enfrentaba sólo a hordas de zombis, sino también al mítico Némesis, una mole que nos perseguía durante toda la aventura y que daba unos sustos de muerte.


Gamecube - Wii Descatalogado

5 RESIDENT EVIL ZERO

Nació como fruto del acuerdo de exclusividad que firmaron Nintendo y Capcom, y es el único que se mantuvo "fiel". Tenía dos protagonistas, Billy y Rebecca, entre los que había que alternar para resolver los puzles.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	The Last of Us Rem.	PS4
2	Destiny	PS4
3	Mario Kart 8	Wii U
4	Dragon Age Inquisit.	One
5	Assassin's C. Unity	One
6	GTA V	PS4
7	FIFA 15	One
8	Call of Duty AW	PS4
9	Super Smash Bros	Wii U
10	Bayonetta 2	Wii U



Alberto Lloret

1	GTA V	PS4
2	Dragon Age Inquisit.	PS4
3	Far Cry 4	PS4
4	Sombras de Mordor	PS4
5	Bayonetta 2	Wii U
6	Resident Evil HD	PS4
7	Alien Isolation	PS4
8	3D After Burner II	3DS
9	Randal's Monday	PC
10	Kingdom Hearts II.5	PS3



David Martínez

1	GTA V	PS4
2	Destiny	PS4
3	Call of Duty AW	PS4
4	Titanfall	One
5	Mario Kart 8	Wii U
6	Super Smash Bros	Wii U
7	Sombras de Mordor	PS4
8	Dragon Age Inquisit.	PS4
9	Far Cry 4	PS4
10	Alien Isolation	PS4



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	Sombras de Mordor	PS4
7	Dragon Age Inquisit.	PS4
8	Super Smash Bros	Wii U
9	The Evil Within	One
10	Resident Evil HD	One

1	Dragon Age Inquisition	PS4 - One - PC - PS3 - 360
2	Grand Theft Auto V	PS4 - One - PS3 - 360
3	Sombras de Mordor	PS4 - One - PC - PS3 - 360
4	Super Smash Bros	Wii U - 3DS
5	Destiny	PS4 - One - PS3 - 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.



RAL

...PH BAER

EL PADRE DE LOS VIDEOJUEGOS

El pasado 6 de diciembre se apagó la voz de Ralph Baer, el "padre de los videojuegos". Una figura para muchos desconocida, pero que influyó como pocas en la historia del ocio interactivo.

En todas las facetas de la vida hay pioneros, valientes que con arrojo y enfrentándose a todo tipo de dificultades dan los primeros pasos en un nuevo territorio por explorar. Pioneros que, en muchos casos, caen en el ostracismo por diversas razones, como fue el caso de Joseph Swan, quien creo la primera bombilla 10 meses antes que Thomas Edison (que en realidad fue quien la comercializó primero).

Algo parecido sucedió con el origen de los videojuegos: varios visionarios comenzaron a experimentar con ellos a finales de los 50 (y sobre todo en la década de los 60), pero solo uno de ellos tuvo la genial idea de llevarlos a los televisores de las casas a través de lo que hoy llamamos consolas. De nacimiento se llamó Rudolf Heinrich Baer, aunque en 1938 su familia emigró a los Estados Unidos ante el ascenso del partido nazi, donde pasó a la posteridad bajo otro nombre: Ralph H. Baer.

➔LA IMPORTANCIA DE BAER en la historia de las consolas es capital. Sirva como ejemplo que las primeras patentes relacionadas con videojuegos son suyas. Sí, hubo visionarios que crearon los primeros videojuegos en inaccesibles ordenadores alojados en laboratorios y universidades, a los que tenían acceso los visitantes y pocas personas más. Pero su historia comenzó antes. En 1949, Baer se licenció en Ingeniería de Televisión en el Instituto de Tecnología de Televisión de Chicago, y poco más tarde, 1951, ya estaba empezando a imaginar otros usos para las TV. Loral, la empresa para la que trabajaba, le había encargado diseñar un nuevo televisor y Baer propuso la idea de incluir algún tipo de juego en la circuitería para diferenciarse de la competencia.

La idea fue desechada por sus superiores, primero por problemas de tiempo y segundo porque cada vez más empresas tecnológicas estaban poniendo sus ojos en desarrollo de tecnología militar. Así, años más

ANTECEDENTES

Ralph Baer no creó el primer videojuego. Ese debate es más complejo, ya que primero hay que definir qué es un videojuego. Dejando a un lado versiones de 3 en raya o ajedrez, parece que William Higinbotham, un físico que participó en la bomba atómica, creó el primer videojuego.



William Higinbotham - Tennis for two (1958). Para muchos, el primer videojuego. Sus vectores corrían en un osciloscopio y una computadora analógica.



Steve Russell - Spacewar! (1962). Considerado el primer juego de disparo en una minicomputadora (PDP-1). Para 2 jugadores y vectorial.



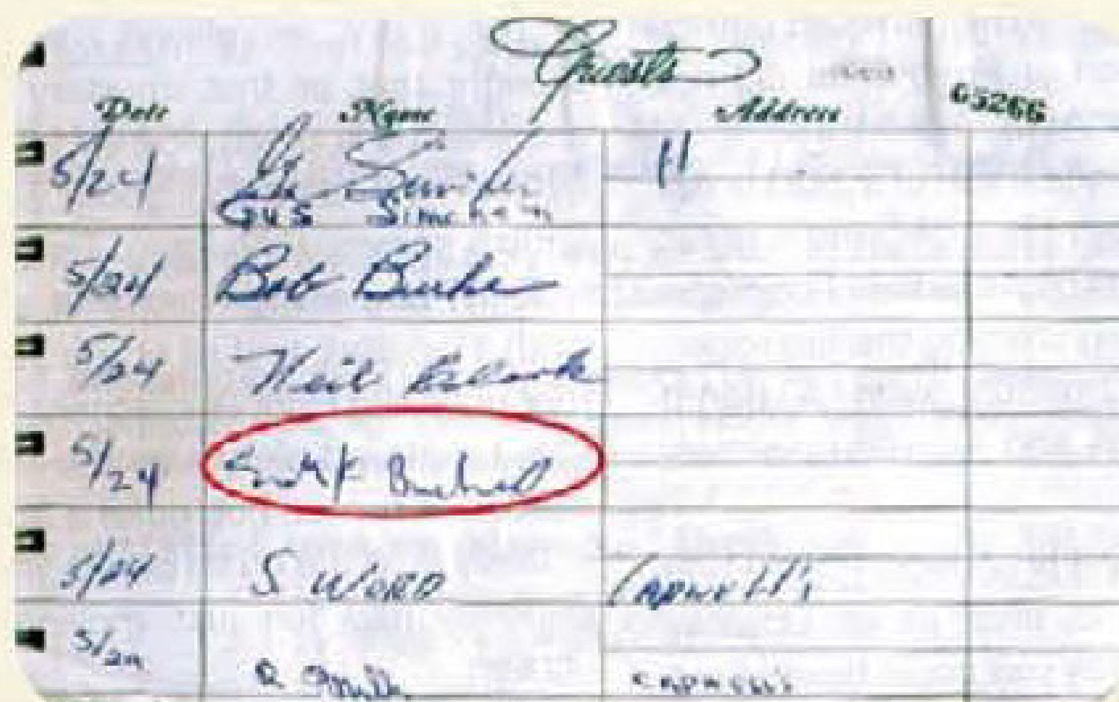
Ralph Baer tuvo la idea de poder "jugar en la televisión" en 1951, pero no la pudo desarrollar hasta 1966, en Sanders. Por aquel entonces, el término "videojuego" no estaba acuñado.

tarde, en 1956, Baer se incorporó a Sanders Associates, un contratista de defensa, donde permaneció hasta su jubilación. Allí, entre programas de desarrollo tecnológico militar, algunos relacionados con pantallas "de alta resolución" y gráficos vectoriales, resurgió la idea. El 1 de septiembre de 1966, durante un viaje de trabajo a Nueva York, anotó en su libreta todas las ideas relacionadas con su visión de los juegos en un televisor y posteriormente los dio forma en un famoso documento de 4 páginas, en el que incluso detallaba los géneros de juegos compatibles (deportes, acción, tablero, cartas...). Baer registró el documento de forma legal: acaba de nacer "TV Games", un dispositivo que, enchufado a un televisor y en una frecuencia concreta, nos permitiría acceder al canal de juegos "Let's Play". Ya sabéis a quien homenajean los vídeos de Youtube...

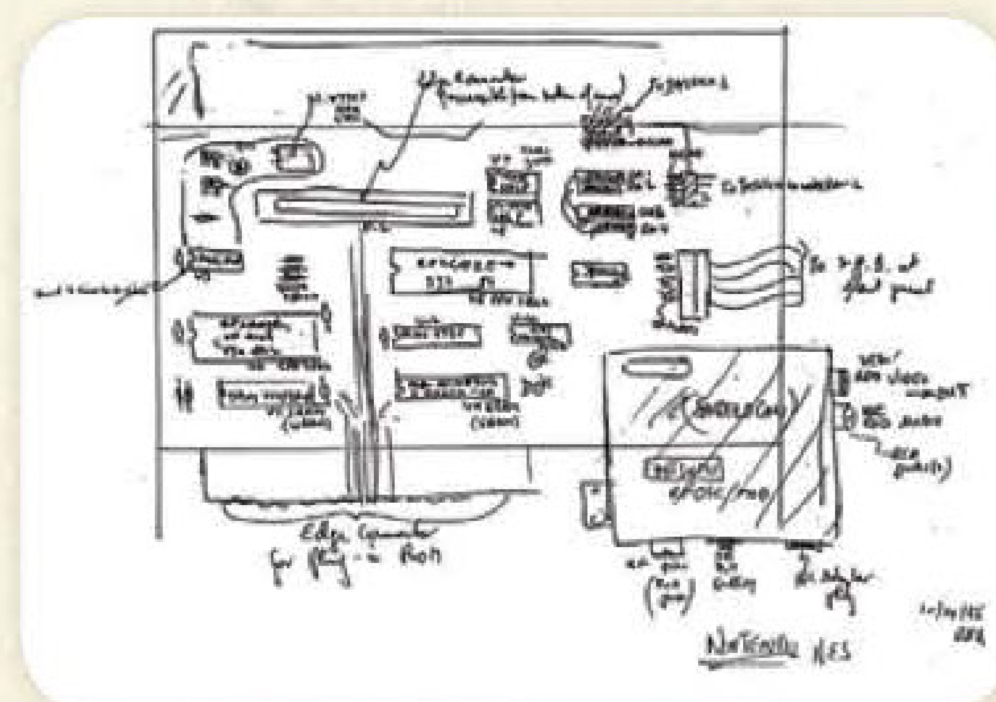
→ EN SANDERS, BAER DIRIGÍA UN EQUIPO DE 500 PERSONAS, por lo que en una primera fase comenzó a trabajar en su invento de forma encubierta. Desvió a dos de sus ingenieros a una sala apartada, cerrada con llave, y les puso a trabajar en el dispositivo. Como Baer decía, las ideas vienen primero, y después hay que crear la tecnología necesaria. Cuando tuvo un prototipo presentable, arregló una demostración con el jefe de desarrollo e investigación de Sanders, Herbert Chapman. Le gustó la idea, aunque le instó a que hiciera algo más impresionante. Le asignó un presupuesto de 2000$ para mano de obra y 500$ para material. Suficiente para seguir investigando...

COMIENZAN LAS DISPUTAS LEGALES

Con Baer y su invención también comenzaron las disputas legales por infracciones de patentes. Y no se salvó casi nadie, desde Atari a Coleco, Mattel o incluso la propia Nintendo. Baer, ingeniero meticuloso a más no poder, siempre tenía todos sus documentos fechados y registrados, claves para dictar sentencia a su favor.



Versus Atari. A Nolan Bushnell, fundador de Atari, le pillaron en el juicio por los parecidos de su *Pong* con *Ping-Pong*. Se registró en una presentación de Odyssey.



Nintendo Versus Magnavox. En 1985 Nintendo intentó invalidar las patentes de Baer alegando que el primer juego fue *Tennis for Two*. Fracasó...

BROWN BOX Y LOS 6 PROTOTIPOS

Las investigaciones y avances de Baer y su reducido equipo en Sanders se tradujeron en 6 prototipos paridos entre 1967 y 1968. Con cada uno fue refinando la tecnología, corrigiendo errores, probando nuevos juegos... hasta llegar a la séptima y última versión, la "Brown Box", con dos mandos, rifle y juegos en tarjeta.



Brown Box. Tras 6 prototipos, llegaron a la versión más depurada, llamada así por el vinilo marrón que la cubría. Fue la que acabó licenciando Magnavox.



El primer prototipo de TV Games luce así, con tubos de vacío y otros componentes de tecnología primitiva. Pero estábamos hablando de 1967 y de desarrollos con un presupuesto muy ajustado...

RALPH BAER FUE EL PRIMERO EN DISEÑAR UN APARATO PARA JUGAR EN UN TELEVISOR. SUS PRIMEROS PROTOTIPOS NACIERON EN 1966...

En febrero de 1967 ya estaban sobre la mesa algunos de los principios que debían regir este proyecto: que fuera barato y con juegos que requirieran la menor circuitería posible. Se usaron tubos de vacío y otros componentes económicos, frente a transistores y costosas piezas que no encajaban con la idea de Baer.

Así, este "TV Games 1" fue la piedra de toque para otros cinco prototipos numerados más, que verían la luz entre 1967 y 1968. Con estos 5 prototipos adicionales se probaron otros componentes y tecnologías, al tiempo que se corregían errores y añadían nuevos tipos de juego, como concursos de preguntas y respuestas o de disparo con un periférico con forma de rifle.

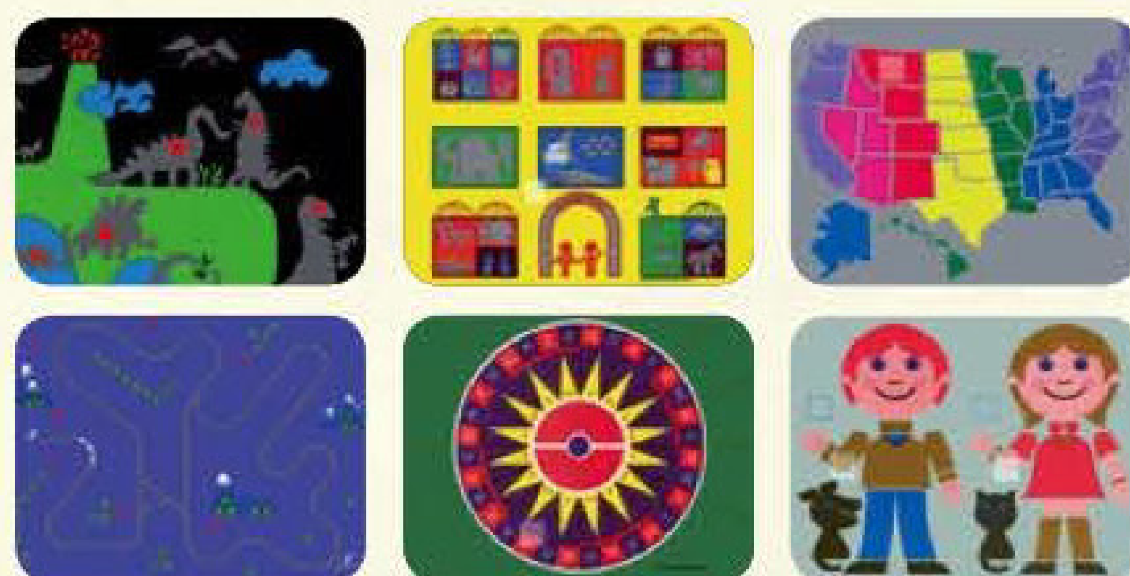
→ **EL SÉPTIMO Y ÚLTIMO PROTOTIPO** abandonó la nomenclatura de "TVG" y se llamó "Brown Box", por el vinilo de textura marrón que cubría el aluminio de todos sus componentes. Combinando sus 15 interruptores y Game Cards se podía dar forma a una docena larga de juegos, como ping-pong, hockey, una galería de tiro, golf...

Fue la versión "final" y, como los anteriores prototipos, seguía fiel al espíritu de ser económico. Tanto, que ni siquiera tenía sonido y todo lo que recreaba en pantalla eran cuadrados blancos que se movían.

MAGNAVOX ODYSSEY

El invento de Baer acabó llegando al gran público en agosto de 1972. Sanders vendió la licencia a Magnavox, quienes transformaron la "Brown Box" en Odyssey. En 1972 vendieron 100.000. Y durante toda su vida, hasta 1974, un total de 350.000.





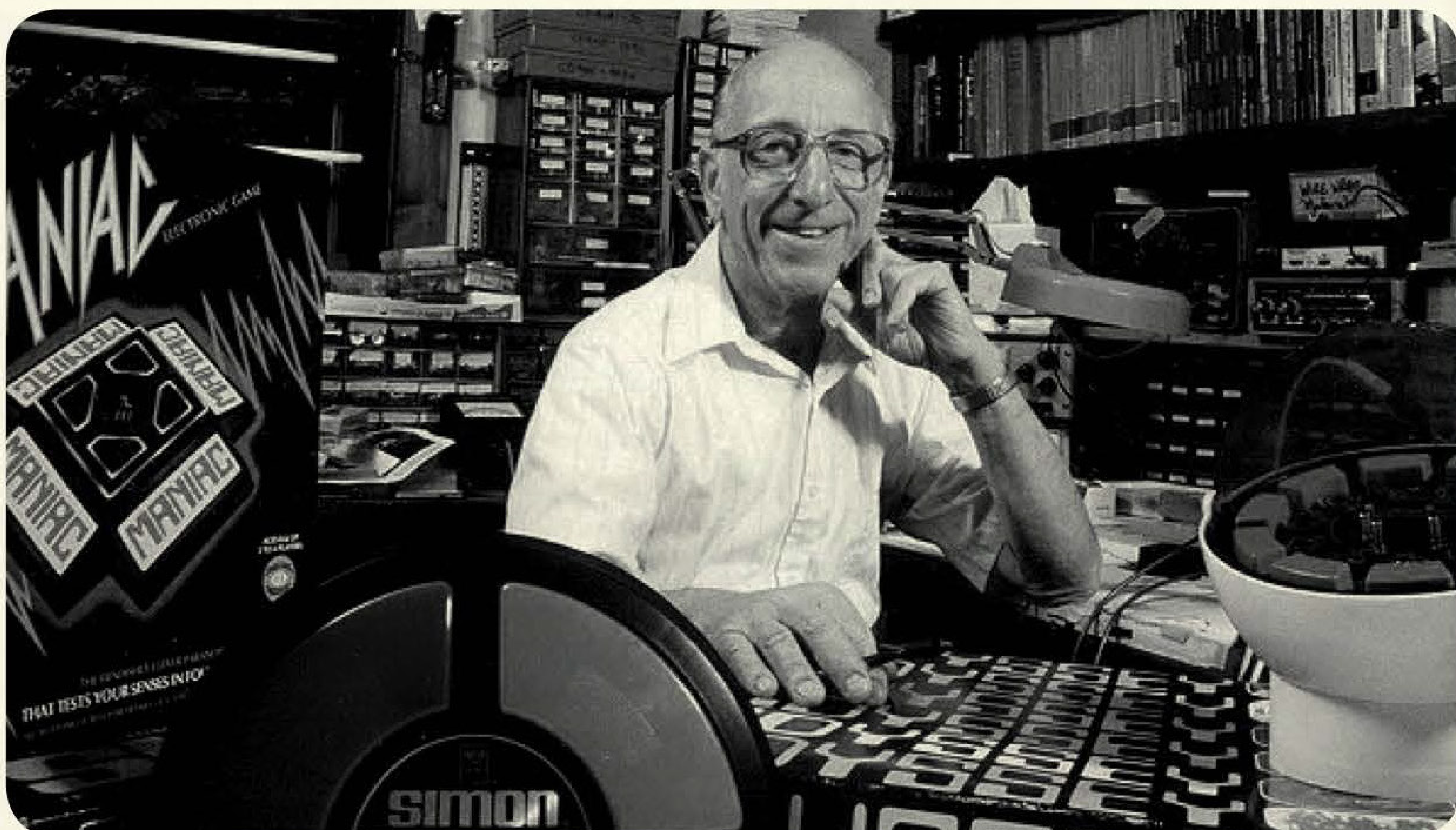
La potencia técnica de Odyssey era ínfima y lo único que generaba en pantalla eran bloques blancos con capacidad para moverse. Para remediar esta pobreza técnica, cada juego contaba con una lámina que se acoplaba a la pantalla de la tele y "ambientaba" el juego: un campo de fútbol, un mapa, un escenario en el que disparar...



Odyssey tuvo un catálogo de 27 juegos, que se repartieron por un total de 12 "game cards" como esta de arriba. Todas estaban numeradas, y tenían uno o más juegos.



Como buen dispositivo setentero, Odyssey es hardware bastante rectangular, con formas angulosas y, sobre todo, simple. Su precio de salida fueron 100$, e incluía la consola, dos mandos y algunos juegos. El rifle, 25$ más...



Ralph H. Baer tuvo una mente inquieta, y no solo creó la primera consola. Otra de sus más famosas invenciones fue el juego de mesa Simon, en 1978.

Los juegos en realidad eran láminas que se superponían en la pantalla, recreando así los campos de fútbol, tableros o galerías de tiro sobre los que debíamos apuntar y disparar. Hoy en día simple, pero retroceded 42 años atrás y pensad que en el terreno del ocio no existía nada igual...

SANDERS REALIZÓ DIVERSAS PRESENTACIONES del invento de Baer, hasta que firmó un preacuerdo con Magnavox en enero de 1971. Parte del éxito de "Brown Box" residió en que su diseño, obra de Baer y su equipo, era sencillo y fácil de replicar, ideal para entrar en producción rápidamente. Eso no impidió que Magnavox realizara cambios y modificaciones, e incluso eliminara algunos componentes por costes. Durante este proceso de adaptación, Magnavox utilizó el nombre en clave "Skill-O-Vision", pero finalmente se desechó como nombre comercial en favor de Magnavbx Odissey. Aún no estaba ni acuñado el término videojuego...

Para promocionarla se realizaron demostraciones pre-lanzamiento para mostrar sus virtudes (de una de ellas Nolan Bushnell tomaría la idea para *Pong*) y campañas de publicidad, que se tradujeron en un gran éxito para la época. Y no sólo eso: con la cantidad de disputas judiciales por las patentes, Magnavox recaudó más de 100 millones de dólares, derrotando por el camino

OTRAS INVENCIONES DE BAER

Baer no solo contribuyó en el campo de los videojuegos, también introdujo componentes electrónicos en diversos juguetes. Su mayor éxito en este otro área fue sin duda "Simon", el juego memorístico con sonido y colores, cuya licencia se vendió a Milton Bradley, aunque hubo más. He aquí otros inventos en los que Baer también tuvo bastante que ver...



Simon (1978). Este juego memorístico, consistente en repetir secuencias de colores (asociados a un 4 botones y con un sonido), sigue a la venta 25 años después.



Bike Max (1996). Un "todo en uno" para bicicletas, que tan pronto te dice la velocidad y distancia recorrida, como que sirve de "pito" y de sistema antirrobo. Ahí es ná...

a colosos como Nintendo, Atari, Coleco o Mattel, entre otros.

Magnavox, ya como subsidiaria de Philips, lanzó diversas máquinas Odyssey entre 1975 y 1978, como una serie de 8 máquinas cerradas con unos cuantos juegos o, para despedirse de los videojuegos, la sucesora de la Odyssey original, con juegos más elaborados (aunque sin apoyo third party), teclado incluido y una orientación hacia la educación y el aprendizaje en la programación.

➔ **RALPH BAER, COMO EL INVENTOR DE LA BOMBILLA,** no ha gozado en vida del reconocimiento y la fama merecida por sus logros, y obra que lo catapultó. Por eso, es de justicia reconocer el valor real de Baer. Y es que sin él, Atari quizá nunca hubiera sido lo que llegó a ser: su primera recreativa, *Computer Space*, fue un desastre y si Nolan Bushnell no hubiera acudido a la demostración de Magnavox, quizá nada de la historia del videojuego, y de la tecnología en general, hubiera sido como la conocemos. Porque, por poner otro hecho relacionado más, si Atari no hubiera despegado con *Pong*, Steve Jobs no habría conseguido su primer trabajo en el campo de la tecnología y quien sabe si nunca hubiera llegado a existir Apple, los Mac o el primer iPhone.

RALPH H. BAER SE JUBILÓ EN SANDERS ASSOCIATES, EN EL AÑO 1987, AUNQUE SIGUIÓ INVENTANDO HASTA SUS ÚLTIMOS DÍAS

no fue así por varios motivos. Quizá el más importante es que, en 1972, *Pong* llegó a los pubs y salones recreativos, acaparando casi todos los focos, un mérito de debía haber recaido sobre el original, *Ping-Pong*, y el inventor de Odyssey, la primera máquina en ofrecer un juego así.

No sin algo de amargura, Baer se acostumbró a vivir a la sombra de la fama de otros, especialmente Nolan Bushnell, quien se inspiró en su invención para dar forma a la

La llama de Ralph Baer se apagó el pasado 6 de diciembre a los 92 años. El reconocimiento oficial le llegó tarde, quizá demasiado: en 2005 fue Medalla Nacional de Tecnología en EE.UU. por su pionera labor en el desarrollo de videojuegos interactivos, y otros galardones le siguieron. Y en 2015, la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas le dará un premio a título póstumo. Allí donde estés, gracias, padre de los videojuegos. ■



Amaze-A-Tron (1979). Juego de laberintos con 8 modos y modo 2 jugadores de Coleco.

Laser Command (1985). Juego basado en las figuras "MASK", con un coche "explotaba" al cruzarse con un haz láser.

SUCESORAS

Entre 1975 y 1978, Magnavox y Philips lanzaron nueve máquinas bajo el nombre Odyssey. Ocho de ellas fueron máquinas cerradas (con distinta cantidad de juegos) y la novena, una "sucesora" llamada Odyssey2 (Philips VideoPac G7000 en Europa).



1975 - ODYSSEY 100. Contaba con dos juegos (tenis y hockey) y sonido, aunque algo rudimentario. Funcionaba con 6 pilas y cada jugador contaba con 3 ruedas de control.



1977 - ODYSSEY 4000. Ofrecía un total de 8 juegos, que eran variaciones de los clásicos tenis, hockey... Fue el último modelo en lanzarse, y ofreció gráficos en color, mandos que se separaban de la consola...



1977 - ODYSSEY 2000. Fue una variación de la Odyssey 300, pero ofrecía una única rueda de control (en lugar de tres) y un total de cuatro juegos, uno de ellos el modo individual de Squash, llamado "Practice".

1978 - ODYSSEY². Fue la primera consola en integrar un teclado, tanto para programar como con fines educativos.



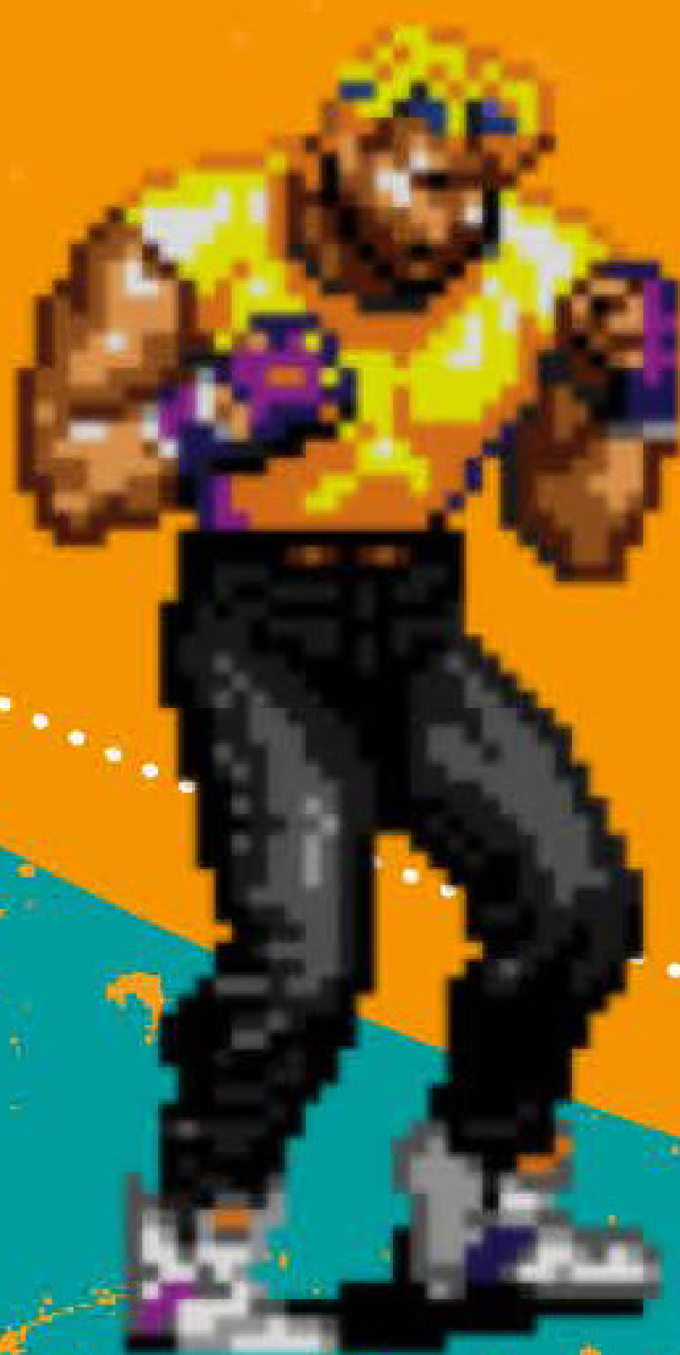
HACIA OCCIDENTE

LOST IN TRANS

Sexo, religión o política... cada territorio tiene sus propios tabúes, y los videojuegos no son ajenos a ellos. Te invitamos a un viaje para descubrir las diferencias entre versiones de tus juegos favoritos.

Estábamos en Assmanshausen, Alemania. De noche, sentados en una habitación de hotel, nos encontrábamos leyendo un artículo sobre 32X mientras la TV escupía la peli de Mortal Kombat (en alemán). De pronto, saltaron los anuncios y vimos algo que nos dio una lección sobre las diferencias entre Alemania y Reino Unido: los alemanes son más tolerantes a los desnudos en los anuncios de TV. No es un shock cultural, pero sí sirve para resaltar las pequeñas sensibilidades culturales entre países.

La evolución de la industria del videojuego, con los distintos mercados regionales dando paso a un mercado global, ha supuesto un desafío extra para los desarrolladores. No solo tienen que localizar sus juegos a diversos idiomas, a menudo se ven obligados a cambiar algunos detalles de los juegos para evitar sorpresas como la antes mencionada. Esto puede deberse a un montón de razones, desde temas legales hasta diferencias culturales, pasando por problemas con licencias. En ocasiones, son los propios desarrolladores los que deciden cambiar su producto, confiando en multiplicar sus ventas en un mercado determinado– como sucedió con *Super Mario Bros 2*, probablemente el ejemplo más conocido.



El sexo, la violencia o la religión suelen ser detonantes para que la censura entre en acción, dependiendo del grado de tolerancia de cada mercado hacia cada uno de esos temas. Otras veces los cambios son menos evidentes, como por ejemplo, en lo referente a nivel de dificultad entre las versiones japonesas y occidentales.

Aunque estos cambios se suelen ver como algo negativo, a veces pueden ser beneficiosos. Mientras que los jugadores los ven como una indeseable alteración respecto a la intención original, los propios desarrolladores lo ven como una oportunidad para limpiar de bugs la versión anterior. En ocasiones, incluso sirve para añadir contenido adicional – por ejemplo, Sega intentó darle un toque más occidental a *Jet Set Radio* añadiendo música y escenarios inspirados en América para el debut internacional del juego. En otras



CALIDAD RETRO GAMER

Este es un reportaje de **Retro Gamer,** la revista con la mejor información sobre juegos retro. ¡Pídela en tu quiosco!



ORIENTE

OCCIDENTE

LATION

ocasiones, las mejoras se traducen en jefes extra, como sucedió con la versión internacional de *Final Fantasy VII*. Un detalle estupendo.

La adaptación de juegos ha ido evolucionando a lo largo de los años. En los 80 y principios de los 90, lo habitual era que los juegos cambiaran bastante respecto a su forma original (algo que tardaríamos años en descubrir, gracias a Internet y el acceso a las versiones japonesas). Sin embargo, a mitad de los 90 esta política cambió debido a factores como la creciente popularidad de la cultura nipona e Internet. Los jugadores de hoy están mejor informados que los de antes, conocen a la perfección los títulos que se lanzan por todo el planeta y las noticias corren como la pólvora. Como resultado, los desarrolladores son más cautos a la hora de cambiar cualquier aspecto de su juego, para no levantar las iras de un público que no duda en acudir a la importación para disfrutar del juego que desean, en su estado original.



Y al igual que han aumentado las preferencias por los juegos sin adulterar, la profesionalidad y calidad de las adaptaciones ha mejorado en paralelo. En los 80 y 90, los desarrolladores nipones transcribían, por su cuenta y riesgo, los diálogos de sus juegos al inglés, sin contar con traductores profesionales o personal nativo de cada mercado, dando pie a errores de traducción míticos. Para la posteridad ha quedado la mítica frase de *Zero Wing* "all your base are belong to us" convertida ya en un meme reconocido en todo el planeta (incluso aparecía en una pintada en "Rompe Ralph"). Hoy, ese trabajo es llevado a cabo por equipos profesionales de traductores, que adaptan diálogos, chistes y referencias culturales a su mercado.



La localización de los juegos es uno de los aspectos menos llamativos del desarrollo de un videojuego, pero es uno de los más importantes. Desde que empezó esta práctica, las labores de adaptación han afectado a un amplio número de juegos, tanto éxitos globales como títulos de nicho. Por todos son conocidos los ejemplos de *Super Mario Bros 2* o *Contra*, pero en este reportaje encontraréis algunos cambios que, quizá, en su día pasaron inadvertidos. Poneos cómodos y abrochaos el cinturón. Os invitamos a dar un paseo por las sorprendentes diferencias de algunos de vuestros juegos favoritos.

HACIA ORIENTE

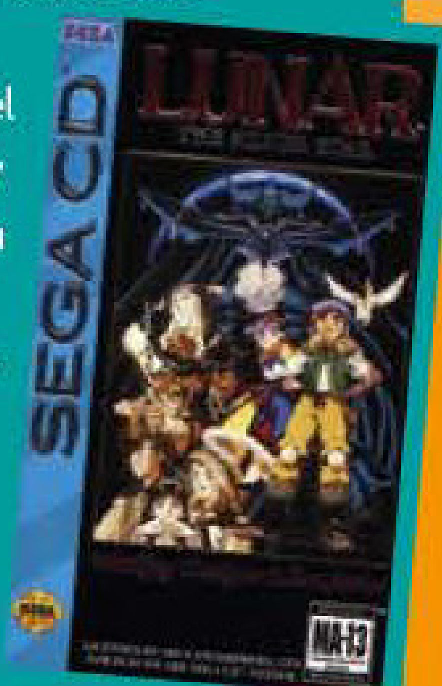


LOS ESPECIALISTAS

Algunas de las editoras que han hecho de la localización todo un arte.

WORKING DESIGNS

■ La compañía de Victor Ireland siempre ha destacado por cuidar al máximo las adaptaciones de RPG nipones, inicialmente para el catálogo de TurboGrafx-16 y posteriormente para Saturn y PlayStation.



TÍTULOS NOTABLES

- Lunar: Silver Star
- Alundra
- Silhouette Mirage

ATLUS

■ Los primeros trabajos de localización de Atlus, como *Revelations: Persona*, fueron bastante pobres, pero la compañía acabó bordando esta labor tanto en sus propios juegos como en producciones de terceros.



TÍTULOS NOTABLES

- Revelations: Persona
- Disgaea: Hour Of Darkness
- Rule Of Rose

NIS AMERICA

■ Nippon Ichi Software se ha ganado a pulso una gran reputación a la hora de traer a Occidente títulos que a priori parecían impensables por estos lares. Unos colosos en toda regla.

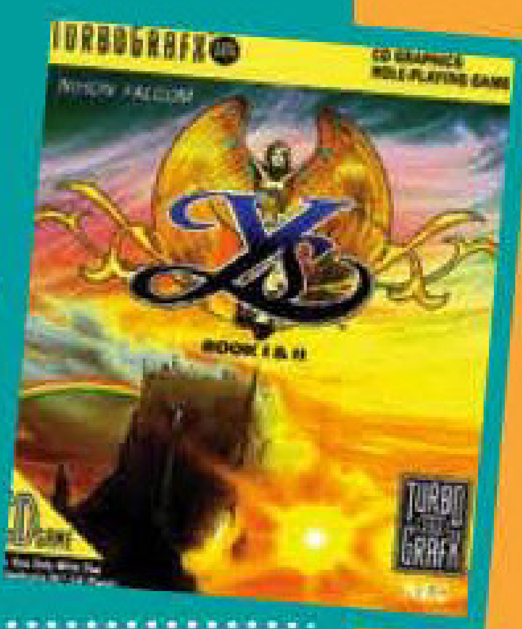


TÍTULOS NOTABLES

- Atelier Iris: Eternal Mana
- Sakura Wars: So Long My Love
- What Did I Do To Deserve This, My Lord?

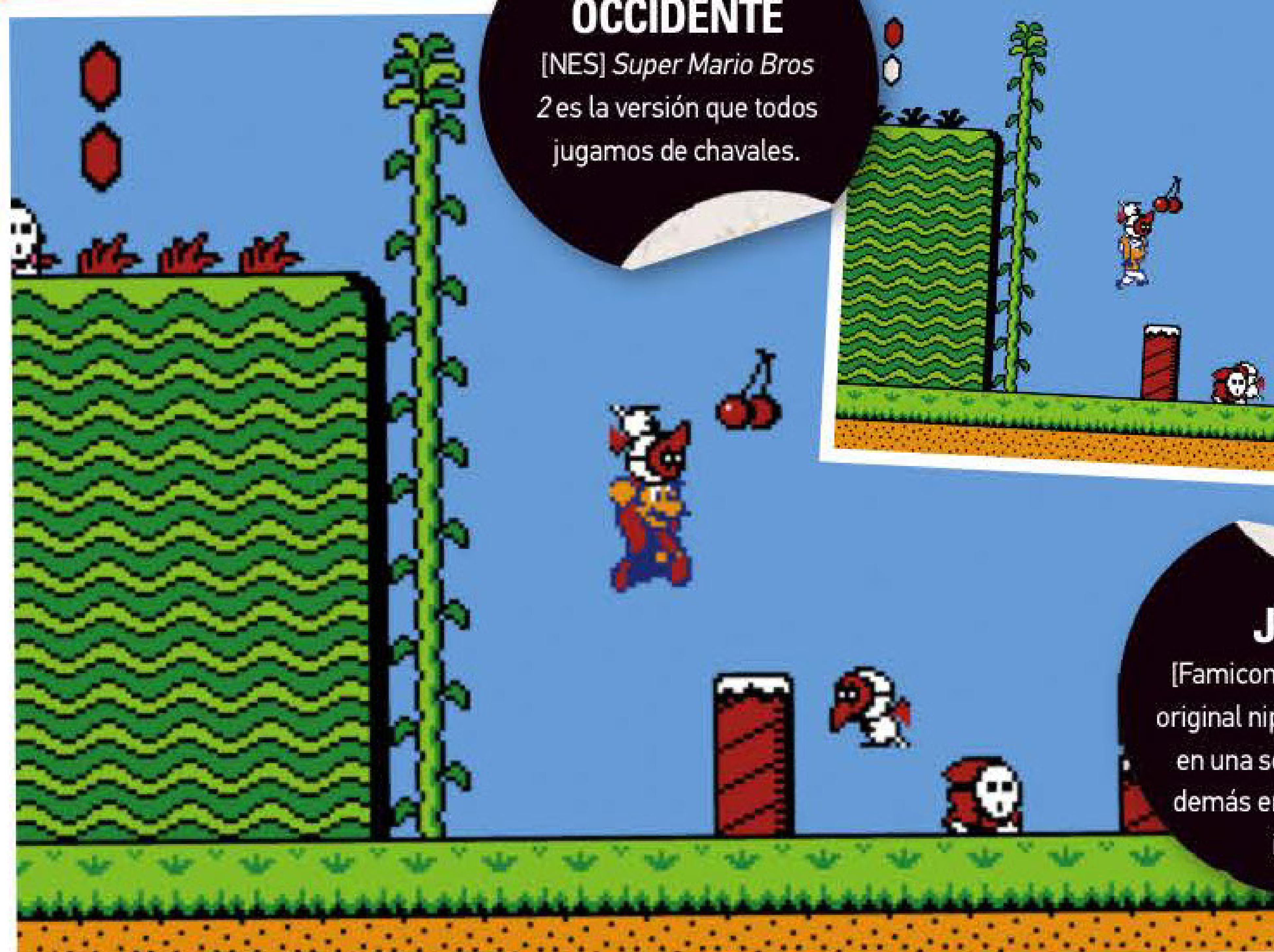
NEC TECHNOLOGIES

■ Nació para traer algunos de los mejores títulos de PC Engine a TurbogGrafx-16, pero NEC Technologies no logró sobrevivir al fracaso de la consola en el mercado USA. Su legado será eterno.



TÍTULOS NOTABLES

- Ys: Book I & II
- Ys III: Wanderers From Ys
- JJ & Jeff



OCCIDENTE
[NES] *Super Mario Bros 2* es la versión que todos jugamos de chavales.



JAPÓN
[Famicom Disk System] El original nipón estaba basado en una serie de TV. Por lo demás era prácticamente idéntico.

SUPER MARIO BROS 2

NINTENDO 1988

■ La historia de la localización del segundo capítulo de la trilogía Mario de NES es una de las anécdotas más conocidas de la industria. El *Super Mario Bros 2* japonés apenas se diferencia de la primera entrega – más allá de unos ligeros cambios gráficos y algunos items nuevos como las setas venenosas. La mayor diferencia residía en su dificultad, mucho más elevada que el *SMB* original.

Nintendo America no estaba entusiasmada con el juego, por no decir algo más contundente. No solo creían que era demasiado difícil, sino que sus gráficos habían quedado desfasados. Sin embargo, necesitaban una secuela para *Super Mario Bros* a cualquier coste, y la solución fue coger un plataformas de Famicom Disk System llamado *Yume Kojo: Doki Doki Panic* y transformarlo en un juego de Mario.

Los cambios para convertirlo en *Super Mario Bros 2* fueron menores, y se limitaron prácticamente a sustituir al elenco de personajes de la serie de Fuji TV por Mario, Luigi, la Princesa Peach y Toad. Se alteraron algunos detalles de la mecánica del juego original, como el botón para correr y poco más.

Super Mario Bros 2 también pasó a la historia por ofrecer a los propios japoneses la oportunidad de disfrutar de esta particular adaptación occidental, comercializada en 1992 bajo el título de *Super Mario USA*. Para rematar la jugada, los jugadores occidentales pudieron disfrutar, a la larga, del juego original que Nintendo América vetó en su día. El *Super Mario Bros 2* fue sin duda el plato fuerte del cartucho recopilatorio *Super Mario All-Stars*, lanzado en SNES en 1993, donde recibiría el nombre de *Super Mario Bros: The Lost Levels*. Desde entonces, ambos lanzamientos han estado a disposición de jugadores de todo el planeta a través del servicio Consola Virtual de Nintendo. Una historia con final feliz, sin duda.

UM JAMMER LAMMY

NANA ON-SHA 1999

■ Aquellos que hayáis tenido la oportunidad de disfrutar de la secuela espiritual de *PaRappa The Rapper* os preguntaréis dónde radicaba el problema, dado el inocente espíritu del juego. Este radicaba en su argumento, específicamente en el sexto nivel. En la versión japonesa y europea, esta fase es precidida por una escena en la que Lammy muere y despierta en el infierno, lo que parece implicar que el juego ha acabado. En ese momento aparecen unos créditos finales, pero son interrumpidos por un tipo con cabeza de calabaza que declara que Lammy es la guitarrista que necesita y la recluta para un concierto. Allí toca tan bien que la cantante decide devolver a nuestra heroína al mundo de los vivos.

A los yanquis el Infierno les parecía algo impropio de un juego familiar. En aquella versión, Lammy es catapultada a una isla tropical, donde le espera el hombre calabaza de marras.



JAPÓN / EUR
[PlayStation] Lammy acababa en el Infierno en las versiones japonesa y europea.



EE.UU.
[PS] Mientras que en USA Lammy simplemente se enganchaba con el pomo de una puerta.

PROBOTECTOR

KONAMI 1988

■ La adaptación a NES del clásico recreativo *Contra* levantó pasiones entre los chavales de la época, a pesar su brutal nivel de dificultad. Pero a Europa no nos llegó bajo ese nombre, y ni siquiera bajo el título de *Gryzor* (como lo hizo en los salones y los ordenadores de 8-bit). En su lugar lo bautizaron como *Probotector*, una versión suavizada del clásico en el que los "rambescos" Bill Rizer y Lance Bean, y buena parte de sus enemigos, fueron sustituidos por robots.

Estamos ante un buen ejemplo de cómo se altera un producto para sortear a los censores de un mercado concreto – en este caso Alemania, donde se prohibía la violencia entre personas. El cartucho de NES marcó un precedente que marcaría el destino de los posteriores *Contra*, que llegarían a Europa bajo la marca (y la censura) *Probotector*. Por suerte, Konami abandonaría la tontuna robótica a mediados de los 90.



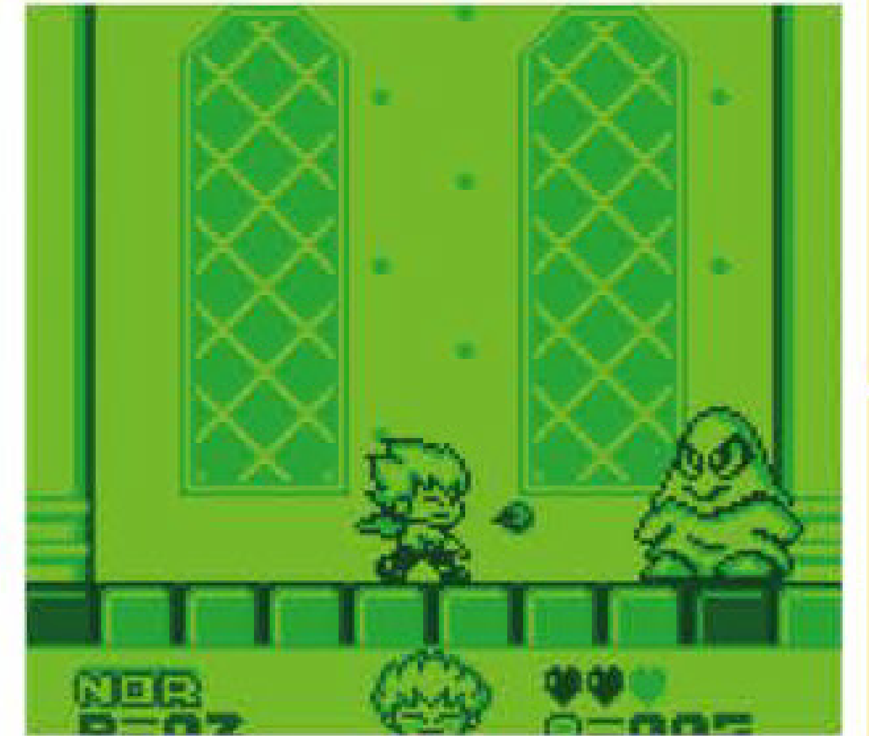
JAPÓN / EE.UU.
[NES] El *Contra* original era una declaración de amor al cine de acción de los 80, con tiroteos non-stop contra mercenarios.



EUROPA
[NES] Para evitar líos con los alemanes, Konami sustituyó a los humanos por robots. Y aquello duró años y años.



JAPÓN
[Game Boy] Seamos sinceros, más que un fantasma parecía un miembro del KKK.



OCCIDENTE
[Game Boy] Se lima un poco la punta del capirote, se quita la esvástica...y tenemos un monísimo fantasma.

KID DRACULA

KONAMI 1993

■ Este adorable spin-off de *Castlevania* (por favor, si no lo habéis probado en FC o Game Boy, estáis tardando, porque ambas entregas son gloriosas) no parece a priori carne de polémica, pero Konami tuvo que intervenir para no liarla en Occidente. En buena parte de Asia, la esvástica está desprovista del siniestro halo que le otorgó la Alemania Nazi. Era un símbolo utilizado siglos antes del nacimiento de Hitler y, por ejemplo, era utilizado en los mapas japoneses para marcar la situación de templos, con la cruz hacia la izquierda.

Uno de los jefes de *Kid Dracula*, concretamente un monísimo fantasma, llevaba en el original japonés una esvástica en su frente. Como podéis imaginar, Konami tomó cartas en el asunto y modificó el sprite original para no buscarse líos en el mercado Occidental, eliminando por completo la cruz gamada. Algo parecido sucedería años más tarde con un *Goemon* de N64, *Xenogears* y otros títulos...

STREETS OF RAGE 3

SEGA 1994

■ La más ambiciosa, e irregular, de las entregas de esta estupenda trilogía beat-'em-up sufrió unos cuantos cambios al salir de su Japón natal – hasta el punto de ofrecer dos experiencias de juego bastante distintas. Dichos cambios propiciaron incluso la aparición de un parche, hecho por fans, que incorporaba textos en inglés a la ROM nipona, en un intento por rescatar la esencia del cartucho original.

Para empezar, *Streets Of Rage 3* es notablemente más difícil que *Bare Knuckle III*, ya que se aumentó el número de enemigos, los jefes se hicieron más correosos y se escatimaron los items para recuperar salud. Sin embargo, se quitaron de encima al jefe intermedio de la primera fase, el infame Ash. El pobre era básicamente un estereotipo gay de lo más ofensivo (gorra de cuero y saltitos incluidos), lo que provocó su inmediata desaparición de la versión occidental. Curiosamente, Ash era uno de los jefes jugables (junto a Roo y Shiva) que podíamos llegar a controlar mediante un truco en el original japonés, así que en la entrega occidental era posible acceder a él a través de un código de Action Replay. La corrección política alcanzó también a los enemigos femeninos, que enseñaron menos carne en Occidente. Y curiosamente también se alteró el color de los trajes de los protagonistas.

Igualmente se alteró la trama del juego. El guión japonés trataba sobre el descubrimiento de un explosivo, el Laxine, que provocaba una auténtica hecatombe en el prólogo. Por supuesto, detrás de todo estaba el insistente Mr X, el villano de la saga. El equipo de localización de la versión occidental pensó que la trama nipona era demasiado deprimente, asi que reescribieron el guión por completo. En lugar del Laxine, nos enfrentamos a un complot orquestado por, una vez más, Mr X, con el objetivo de conquistar la ciudad sustituyendo a los responsables de las fuerzas del orden por robots.



JAPÓN
[Mega Drive] En la versión japonesa Axel lucía su mítica camiseta blanca. En occidente se tornó amarilla.

OCCIDENTE
[Mega Drive] Sega le puso leggins a los enemigos femeninos. No vaya a ser que cogieran frío.

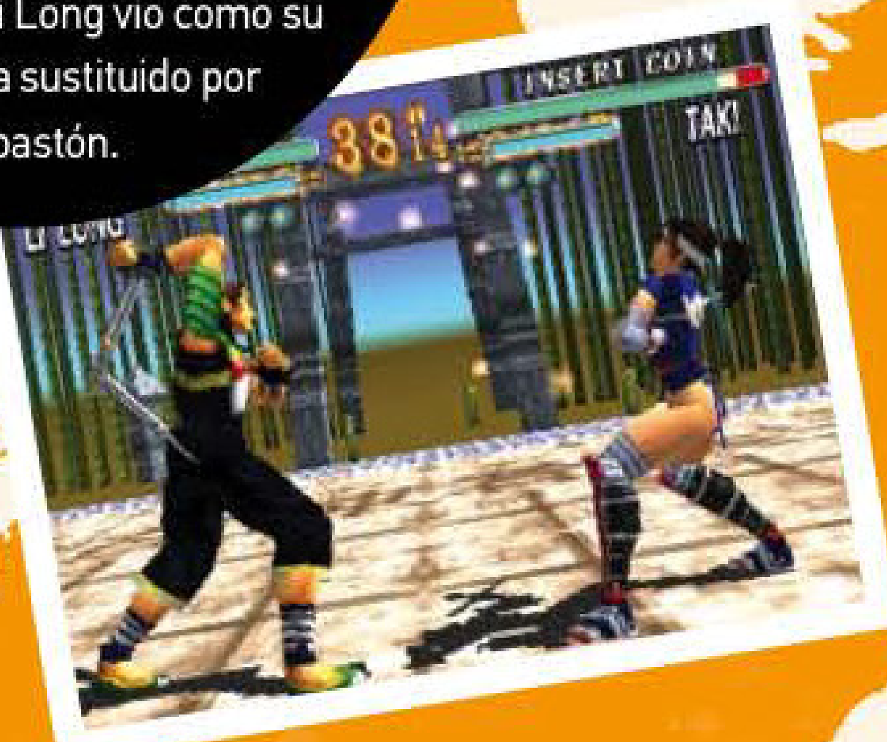
> "El equipo de localización pensó que la trama del original era deprimente y la cambiaron por completo"

TABÚES PARA TODOS

Algunas naciones tienen fobias muy específicas. He aquí algunos ejemplos...

REINO UNIDO

■ La British Board of Film Classification (BBFC) se puso seria con las armas de las artes marciales y sacó la tijera a lo largo de los 80 y 90. Así, *Shadow Warrior* de 3D Realms tuvo que sustituir los shurikens por dardos, mientras que en *Soul Blade*, Li Long vio como su nunchaku era sustituido por este bastón.



JAPÓN

■ El Computer Entertainment Rating Organization (CERO) japonés tiene varias clasificaciones, pero la 18+ Z (reservada a los juegos más violentos) es la más temida por las compañías. Para evitar el sello de marras, Capcom y Tecmo eliminaron las decapitaciones que sí aparecen en los *Resident Evil 4* y *Ninja Gaiden* occidentales.







ALEMANIA

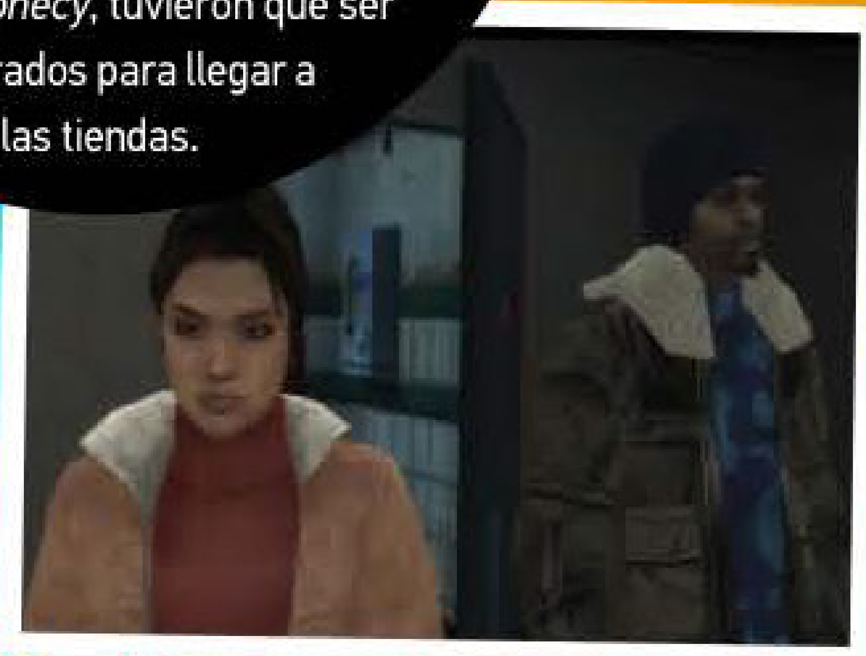
■ Los teutones son famosos por su lucha contra los juegos violentos, y tienen leyes que prohiben la representación de simbología nazi (por razones históricas bastante obvias). Las películas pueden saltarse esta norma, si lo justifican artísticamente, pero los juegos no tienen esa opción, lo que ha perjudicado a franquicias como *Wolfenstein*.

COREA DEL SUR

■ Los samurais no son muy populares en el país, debido a su larga historia de conflictos con Japón. Como resultado, los personajes y juegos relacionados con samurais suelen sufrir cambios– El Mitsurugi de *Soul Calibur* fue sustituido por un espadachín inglés llamado Arthur, y *Samurai Shodown III* se rebautizó como *Fighters Swords*.

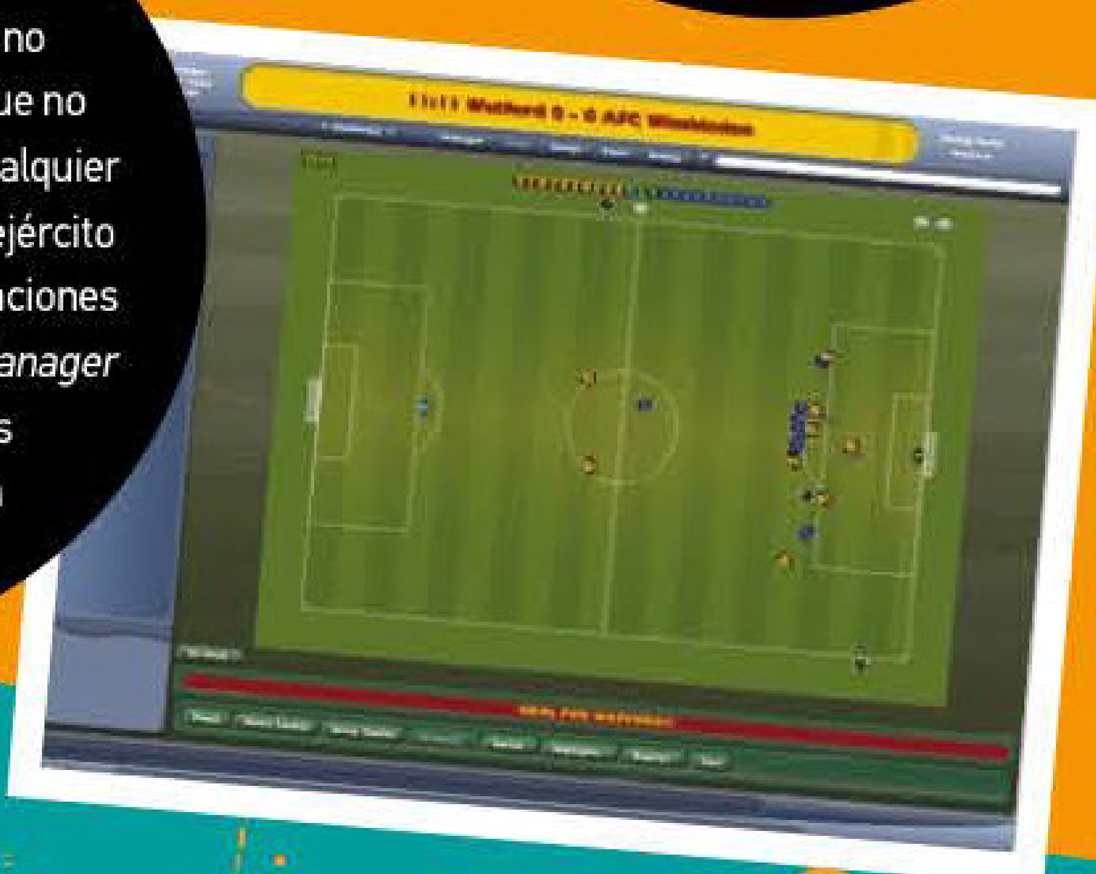
EE.UU.

■ La Entertainment Software Rating Board (ESRB) yanqui se limita a calificar los juegos. El problema es que algunas tiendas se niegan a vender los títulos que lleven el sello 18+ Adults Only, que casi siempre acompaña a juegos con sexo explícito. Juegos como *Fahrenheit*, lanzado en USA como *Indigo Prophecy*, tuvieron que ser censurados para llegar a las tiendas.



CHINA

■ El jugoso mercado Chino es controlado con mano de hierro por el gobierno, al que no le tiembla el pulso al prohibir cualquier juego que represente mal a su ejército o vaya en contra de sus reclamaciones territoriales. Incluso *Football Manager 2005* fue prohibido por sus menciones al Tibet. Sí, un juego de fútbol.





Año 1990 Compañía Sega Formatos Arcade / Mega Drive / Master System / PC Engine CD / Spectrum / Amstrad / Commodore 64 / Atari ST / Amiga / X68000

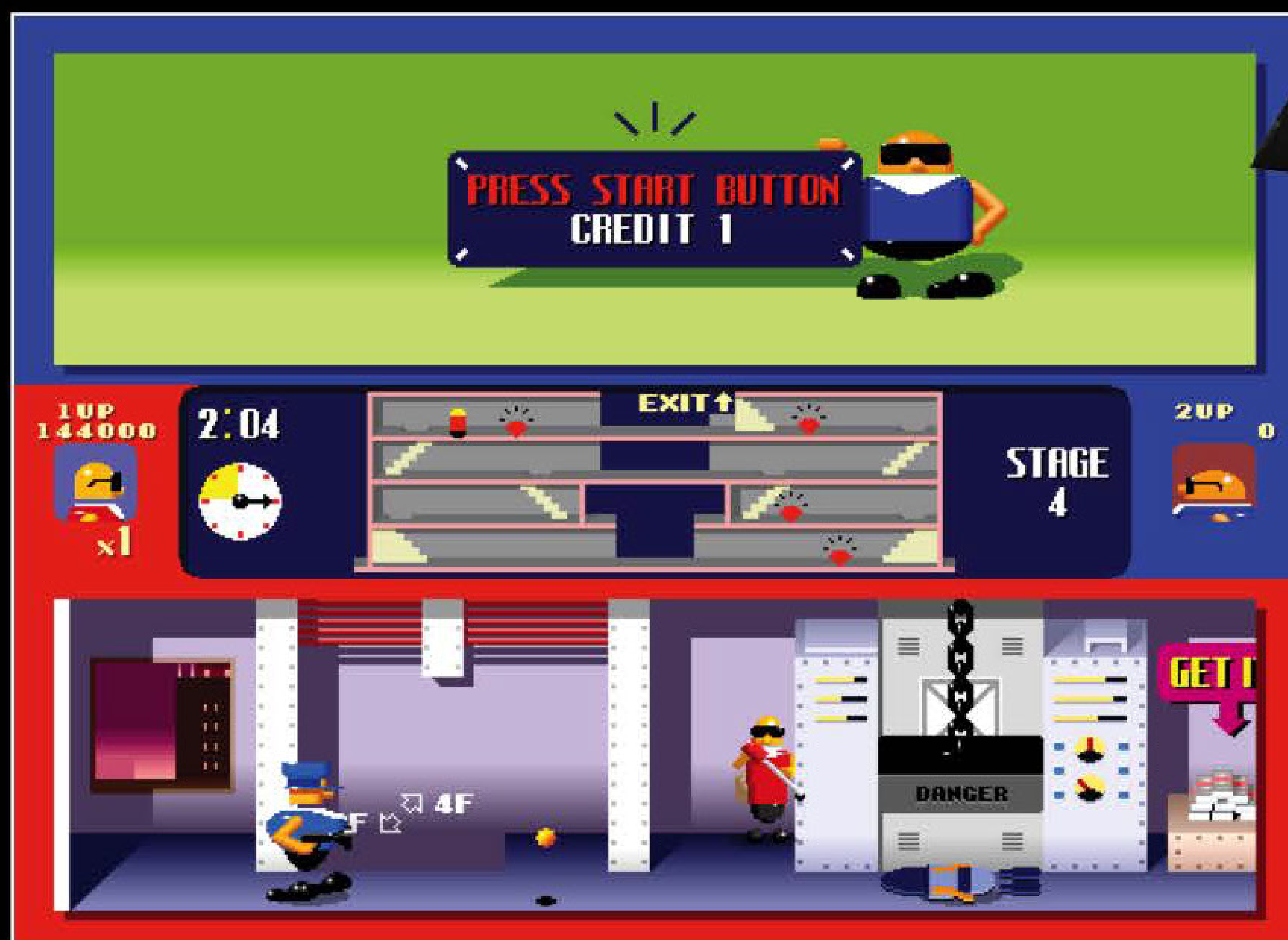
BONANZA BROS. ÉPOCA DE BONANZA

Los años 90 llegaron en un gran momento para los recreativos, tras el castañazo que el sector del videojuego había sufrido años antes. Y Sega, en lugar de elegir el camino fácil, decidió producir títulos que se alejaban de lo convencional.

DESPUÉS DEL TERREMOTO que sacudió los cimientos de este negocio en 1983, apostar por producciones cuyo futuro comercial era incierto no parecía la mejor de las estrategias. Sin embargo, en Sega no debían pensar de esta manera y se dedicaron a crear grandes juegos que, si bien en su mayoría no suponían el debut de un nuevo género, sí representaban una evolución suficiente como para considerarlos productos de riesgo. Nombres como *Space Harrier*, *Hang-On*, *Out Run* o *After Burner* nos vienen a la cabeza de manera inmediata, aunque otros un tanto más tardíos se nos olvidan con cierta facilidad.

Este es el caso de *Bonanza Bros.*, título que llegó a los arcades en 1990 y cuya propuesta combinaba las plataformas con un gran toque de sigilo. Como buenos ladrones que éramos, básicamente nuestra labor consistía en saquear bancos, casinos y otras localizaciones en las que había diferentes tesoros esperándonos, aunque también lo hacían guardias de seguridad cuya misión, obviamente, era detenernos. Disponíamos de apenas tres minutos (y el mismo número de vidas por crédito de cara a pasarnos el juego) para completar el escenario de turno, y una vez conseguido debíamos subir al tejado para huir en un zepelín.

BONANZA BROS. NO ERA UNA EXPERIENCIA DIFÍCIL y sus doce fases podían pasarse con cierta comodidad en una media hora. El único problema consistía en superar algunos puntos donde la colocación de los guardias nos ponía en dificultades al vernos expuestos a sus golpes, disparos o bombazos, aunque nuestra pistola aturdidora los dejaba fuera de combate durante unos preciados segundos o, directamente, podíamos emplear las puertas para obtener el mismo resultado al sacudirles cuando pasaban junto a ellas. Además, el hecho de disponer de dos planos en los que movernos nos permitía escondernos de los enemigos







BARRIENDO PARA CASA

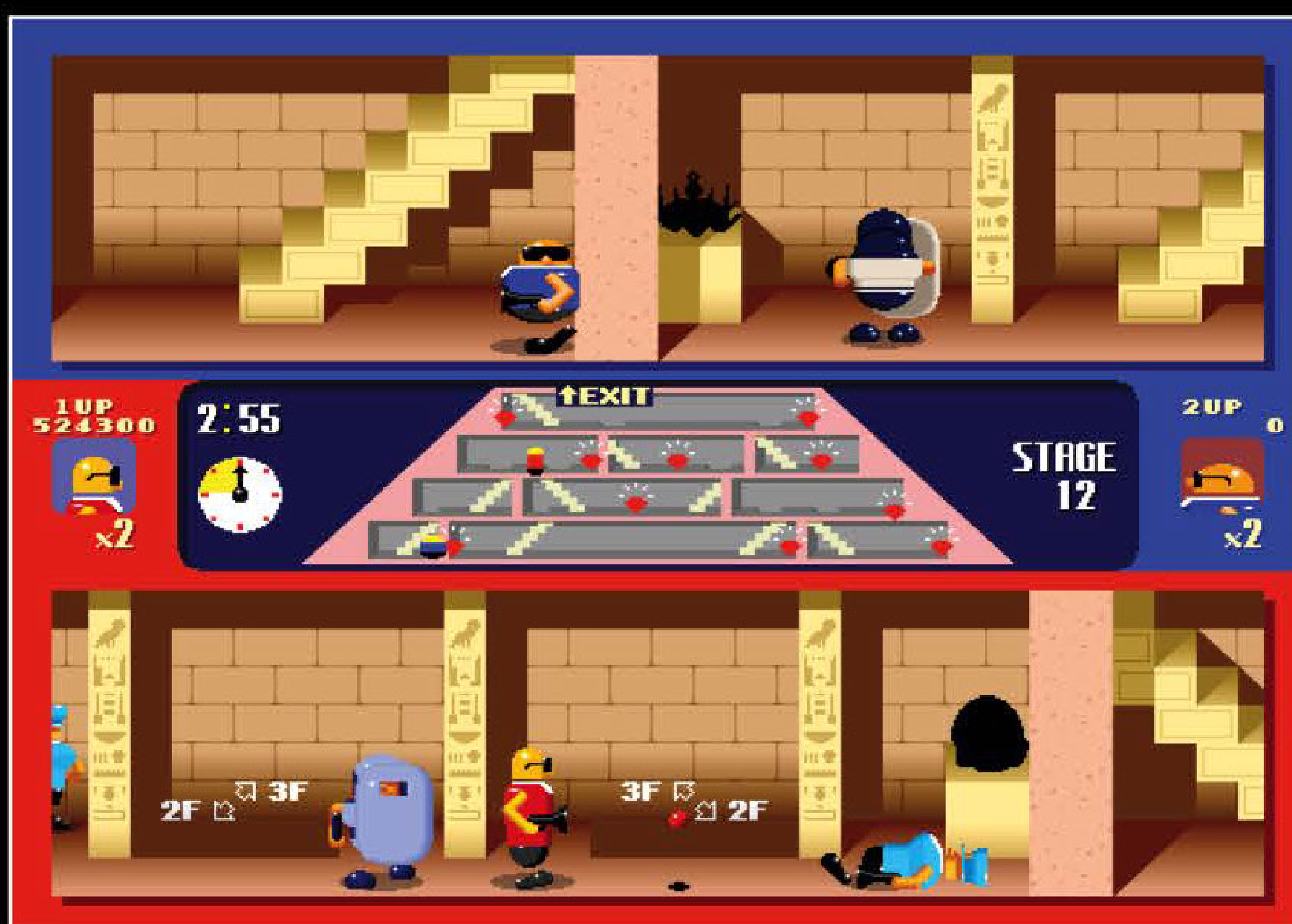


Sega seguía una extraña política de conversiones en aquellos años, mediante la cual obtenía beneficio inmediato por colocar sus mejores arcades en diferentes plataformas domésticas, pero a cambio perdía exclusividades que le habrían venido muy bien a sus propias consolas. Así, el juego de los hermanos Bonanza visitó nueve sistemas tras su paso por los recreativos, siendo las versiones para Commodore 64 y Master System las más llamativas de las plataformas de 8 bits (esta última, tal y como se ve a la derecha, perdió el modo para dos jugadores pero ganó en uso útil de la pantalla), mientras que los ports para Mega Drive, PC Engine CD y X68000 fueron los mejores de las máquinas superiores: el de la consola de Sega era muy equilibrado, el del sistema de NEC presentaba una gran banda sonora y el del ordenador de Sharp prácticamente igualaba nuestras vivencias con el arcade original.

tras las paredes y los diversos obstáculos, aunque el juego se desarrollaba en unas 2D de estilo completamente tradicional.

La IA presentaba carencias, el control era un tanto confuso, la opción para jugar a dobles era llamativa pero no añadía gran cosa a la jugabilidad y la decisión de dejar la pantalla partida (y con una zona central "perdida" por la presencia del mapa de cada nivel) aunque no jugáramos de esa manera no era demasiado acertada. Aún así, el simplón estilo gráfico resultaba curioso y los efectos de sonido ayudaban a mantener el buen sentido del humor del que gozaba el conjunto.

Desde luego que no es uno de esos juegos que incluiríamos en nuestra lista de imprescindibles, aunque era entretenido y supuso un soplo de aire fresco en unos salones recreativos donde imperaban, por aquel entonces, géneros como el beat 'em up y la acción de corte clásico.



HISTORY RELOADED

EL CONTROL RESIDE EN TUS MANOS (Y II)



■ **EN EL NÚMERO ANTERIOR** tocamos los diferentes mandos que nos acompañaron durante los primeros años de existencia de las consolas, empezando por la Magnavox Odyssey y terminando en la Famicom/NES. Y para proseguir el viaje que concluirá a mediados de los años noventa, nada mejor que hacerlo con Sega y sus máquinas de 8 bits.

Tras el pobre lanzamiento de la SG-1000 y su no menos triste mando de control, para el modelo II y la más potente Mark III (puestas a la venta en los años 84 y 85), la empresa japonesa decidió dotarlas de un pad similar al creado por Nintendo, con el añadido de que se podía atornillar sobre la cruceta un pequeño joystick para acomodar así el control a nuestras preferencias. Como no podía ser de otra manera, el pad direccional había llegado para quedarse y Sega volvió a usarlo en el mando que se entregaba con la Master System desde su inicial y norteamericano lanzamiento en 1986.



EL CD-i DE PHILIPS recibió varios mandos, la mayoría completamente inútiles para jugar.

➔POR SU PARTE, ATARI ponía en el mercado su tercera consola en el mismo año que Sega hacía lo propio con su máquina negra de 8 bits. Increíblemente, la 7800 venía junto a un controlador demasiado parecido al nefasto que nació con su predecesora y poco exitosa 5200, volviendo a emplear un pequeño joystick y botones laterales que además exigían un manejo en vertical. Esto no contribuyó a hacer del aparato un producto de éxito, aunque Atari se redimió en parte al incorporar un pad cuando se dispuso a lanzar el sistema en Europa.

Volviendo a Japón, en 1987 NEC y Hudson Soft entraban en el atractivo mercado del videojuego con la PC Engine, consola que a lo largo de los años recibió multitud de revisiones que presentaban diferencias tanto estéticas como técnicas y cuya presencia fuera del país nipón fue casi inexistente. Sus creadores no se anduvieron con chiquitas y calcaron el diseño del pad de Nintendo, al que añadieron en casi todas sus variantes el autofire, detalle muy de agradecer y ausente en otras máquinas de la época.

➔UN AÑO DESPUÉS DE QUE LA PC ENGINE llegara al mercado japonés, Sega colocaba en él su Mega Drive. De manera escalonada, haría lo mismo en Norteamérica y Europa, y siempre adjuntando con su consola un mando que seguía el canon que ya todos conocemos pero que, a modo de novedad, añadía un tercer

NI EN PINTURA

Aunque otras consolas como la Mega Drive no se libraron de "experimentos" al estilo del Activator (producido por la propia Sega), el brutal nivel de ventas de la Famicom/NES atrajo a multitud de fabricantes que vieron un filón en la máquina de Nintendo y no hicieron otra cosa más que lanzar fiascos a modo de periféricos. Los más conocidos fueron el Power Glove y el LaserScope, ambos poco fiables y alejados de lo que prometían, aunque había otros dos que se llevaban la palma: los Roll ´n Rocker y U-Force. El primero (derecha) aseguraba que podíamos controlar los juegos al inclinar el cuerpo sobre él, mientras que el segundo (izquierda) ofrecía lo mismo al hacer gestos, pero ninguno de ellos funcionaba correctamente.



botón de acción a la clásica pareja que ocupaba el frontal de los controladores. Su diseño abandonaba la forma rectangular para adquirir uno parecido al de un cruasán, criticado por algunos pero bastante cómodo por su tamaño ligeramente superior a lo habitual.

Y hablando de proporciones, SNK creaba la consola más carismática y deseada de la historia, para la que produjo un mando tan grande como ella y de una calidad excepcional. La Neo Geo era sinónimo de "salón recreativo en casa" y para ello su controlador tenía que ser contundente, por lo que presentaba un stick y cuatro botones heredados de los arcades. Años después llegaría una revisión más pequeña del mando e incluso un pad, pero la seña de identidad de la Neo Geo era (y será) su enorme y excelente controlador original.

➔VOLVIENDO A LO "ASEQUIBLE", llegaba la hora de que Nintendo relevara a su ya agotada NES, y en 1990 la Super Nintendo era lanzada en su país de origen, para más tarde ser exportada a otros territorios. No sólo era una máquina técnicamente irreprochable, sino que su pareja de baile resultó ser uno de los mandos más recordados y apreciados que ha visto este negocio. Su ergonomía lo hacía cómodo, la cruceta era de gran calidad, estéticamente resultaba agradable y, sobre todo, incorporaba como novedad los botones L y R. Esto resultaba en un total de seis botones de acción, detalle que reflejaba la creciente complejidad en el control que estaban viviendo los títulos que llegarían en esa época.

EL PAD DE LA NES MARCÓ LAS GENERACIONES DE LOS 8 Y 16 BITS

Esa complicación no sería tanto en el CD-i de Philips por el software que vio el dispositivo, sino más bien por unos mandos que no estaban pensados para jugar y sí para opciones multimedia. Acabarían llegando pads tradicionales para atraer al público jugón, pero el dispositivo no estaba posicionado como una consola y falló estrepitosamente en general, y entre los fans de los videojuegos en particular.

➔TAMPOCO TUVIERON SUERTE otras máquinas que se estrenaron en el período que transcurrió entre el apogeo de los 16 bits y la llegada de la llamada generación PlayStation, y sus controladores no aportaron nada al panorama consolero. 1993 fue testigo del lanzamiento de las Amiga CD32, 3DO y Atari Jaguar, teniendo las dos primeras mandos de lo más convencional que seguían copiando el estándar impulsado por Nintendo, aunque la tercera de ellas buscó desmarcarse de lo habitual. Y lo hizo mal, porque Atari diseñó un mando grande, pesado, nada ergonómico y que rescataba la poco práctica idea del teclado numérico y los overlays que había debutado en la Intellivision trece años antes.

Desde luego que la escasa innovación en el control de estas consolas no fue lo que provocó su desastre comercial, pero quién sabe si este hecho y el deseo de mejorar lo presente (junto a la llegada de nuevas formas de jugar con el aterrizaje de máquinas de una nueva generación) fueron los iniciadores que impulsaron a Nintendo y Sony a introducir "setas", gatillos y demás en una era en la que en pocos años los controles iban a progresar tanto como en los veinte anteriores.

EL LUJO AL MANDO

Si había algo que llamaba la atención en aquellos años, eso eran los sticks. A modo de evolución de los joysticks clásicos, intentaban trasladar la experiencia arcade a las casas y se convirtieron en el objeto de deseo de muchos jugadores. Prácticamente todas las consolas tuvieron su correspondiente stick, y dada su popularidad podríamos destacar el NES Advantage para la ocho bits de Nintendo y el Arcade Power Stick de Mega Drive. La máquina de Sega también tuvo un mando menos "lujoso" pero que igualmente gozó de amplia fama, principalmente desde que *Street Fighter II': Special Champion Edition* viera la luz: el pad de seis botones.



TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Iba a mostrar mi rostro al mundo al recibir la medalla al mérito jugón de Japón, pero una máscara frustró mis planes. No pude quitármela hasta 15 días después.

En busca de la nota perfecta

@ Hola Yen! Me gusta mucho la sección "en voz baja" de Javier Abad porque todas mis dudas se van hacia el futuro. Tengo unas preguntas:

■ Bueno, la primera es sobre un *GTA* que nunca fue lanzado. Se trata del *San Andreas Stories*, que jamás fue anunciado. ¿Qué paso? Debía ser lanzado en 2008 o algo así, por que hay 4 años entre *GTA 3* y *Liberty City Stories*, *Vice City* y *Vice City Stories*. ¿Era demasiado tarde para lanzarse? ¿O quizás, Rockstar estaba ya ocupado con *GTA IV*?

Pues sí, no es un mito. Es un juego que llegó a estar en desarrollo para PSP y que Rockstar canceló por simples cuestiones técnicas. El caso es que empezaron a hacer el juego y cuando se pusieron a probarlo en PSP se dieron cuenta de que las especificaciones técnicas de la consola no eran suficientes para mover el juego que estaban creando. Rebajaron la cantidad de elementos en pantalla para hacer que el juego pudiese funcionar en PSP pero la calidad se quedaba por los suelos, así que decidieron cancelarlo para centrarse en otras entregas, como *GTA IV*.



SUPER MARIO 64, aparecido en 1996 para nuestra querida Nintendo 64, ha protagonizado lo más parecido a una puntuación de 100 en Hobby Consolas. Desde luego el juego lo merecía muchísimo.

■ ¿Hay algún juego puntuado con 100 en vuestra revista desde que fue lanzada? Un saludo a todos! :)

La respuesta corta es no, aunque tiene algo de trampa. Ha habido un selecto grupo de juegos que se han llevado un 99, que es casi decir 100, como *Final Fantasy VIII*, *Perfect Dark* (que se quedó en el casi casi perfecto) o el primero y el tercer *Donkey Kong Country*. Y ahora viene la trampa ya que *Super Mario 64* se llevó una puntuación de --. ¿Perdón? ¿Cómo dice usted? Pues eso, dos guiones, una manera fina de no ponerle nota cuando en realidad, en lo más profundo de nuestro corazón, queríamos ponerle un 100. Así que no, nunca hemos puesto un 100 de nota media. Sí que ha habido algún 100 en apartados como gráficos o sonido, pero no en la nota final. Lo más parecido a la perfección fue *Super Mario 64*.

Daniel Tony

¿ LA PREGUNTA DEL MES

¿Me compro ya 3DS o mejor espero a New 3DS?

■ Hola Yen, iba a comprarme una 3DS, pero viendo que New 3DS saldrá en breve no sé si esperar a que se lance. ¿Crees que merece la pena esperar o me pillo ya una 3DS XL de las de toda la vida?

Sinceramente, hagas lo que hagas acertarás, porque 3DS tiene un catálogo espectacular pero, si fuera yo, esperaría a New 3DS, sobre todo cuando queda tan poco para que llegue a España la nueva versión de la portátil. Tiene mejoras que vas a echar en falta en 3DS.

Tomás García

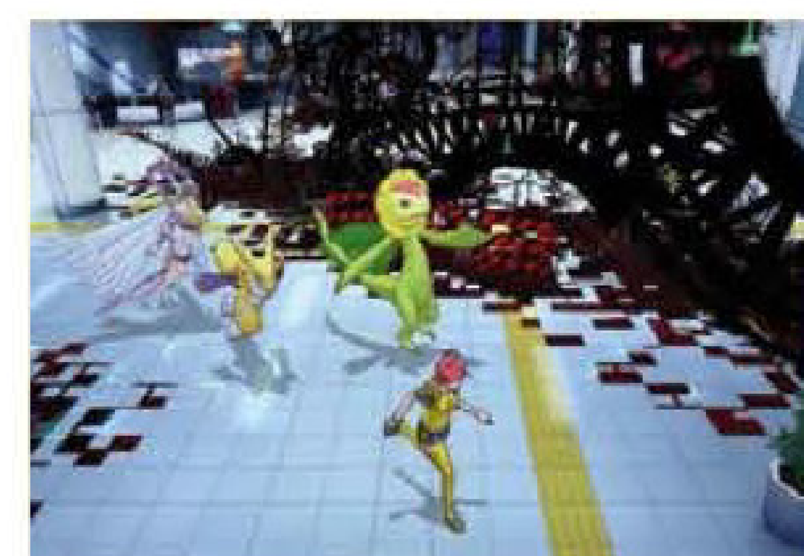


Adicto a los RPG japoneses

@ Hola Yen , soy yo de nuevo con una nueva ronda de preguntas para entrar bien el 2015 y son las siguientes:

■ ¿Saldrá algún J-RPG de Digimon estilo los antiguos *Digimon World*? ¿Para qué consola?

El último que ha aparecido

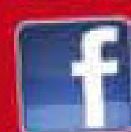


DIGIMON STORY: CYBER SLEUTH promete convertirse en la entrega más completa de *Digimon*. Saldrá el 12 de marzo en Japón y esperamos que cruce el "charco" pronto y que llegue a nuestro país para animar el catálogo de Vita.

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".


Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

de este estilo ha sido *Digimon World Re:Digitize Decode*, en 2013 para 3DS, un remake del original de PSP. Además, hay otro en camino, que llegará a Japón el 12 de marzo de este año, *Digimon Story: Cyber Sleuth*. Sabemos muy poco de él, tan solo que será un RPG ambientado en el Japón del futuro y que aprovechará las funciones de PS Vita a tope. Ya solo queda que nos confirmen que llegará a nuestro país.

Una ristra de dudas en PS Vita

@ ¡Feliz Año, Yen! Quisiera saber un par de cosas...:

■ *The Wolf Among Us* ya ha salido en PS Vita, pero sólo lo he visto en la tienda virtual: ¿sabes si va a salir en formato físico y cuándo? ¿Está/estará en castellano? Y lo mismo quisiera saber de *The Walking Dead*.

El caso de Telltale es un poco sangrante en el tema de las traducciones. Cuando jugamos a sus juegos descargándolos por episodios vienen en inglés y cuando salen en formato físico finalmente los traducen. *The Walking Dead* y *The Wolf Among Us* han llegado en formato físico para PS3, PS4, Xbox 360 y Xbox One. Lamentablemente, en PS Vita no han llegado en formato físico, tan solo en forma de descargables, así que solo están disponibles en inglés. Toda una faena para los usuarios de Vita. Esperamos que Telltale se decida a sacarlos también en Vita.

« TELLTALE GAMES SOLO TRADUCE SUS JUEGOS AL ESPAÑOL CUANDO LOS SACA EN FORMATO FÍSICO »

■ ¿Qué futuro le ves a la saga *Tales of* después de Zestiria? Felices fiestas y hasta la próxima ronda de preguntas.

Pues, aunque aún no se sabe nada sobre alguna próxima entrega, le veo un futuro muy prometedor. La saga no ha hecho más que crecer en los últimos tiempos después de algunas entregas mediocres y cada vez tiene más adeptos. *Tales of Zestiria* promete ser una de las mejores entregas de la serie y si funciona bien en ventas (que creo que lo hará) tendremos más entregas en el futuro.

Dani García (Gijón)

■ ¿Qué diferencias tendrá *RE: Revelations 2* en PS Vita respecto a las consolas de sobremesa? ¿Se sabe la fecha de salida? Eres el MEJOR :D

La entrega de PS Vita llegará, en formato descargable, después de que lo haga en las consolas de sobremesa, aún en una fecha por determinar de la próxima primavera. De las diferencias que habrá entre las distintas versiones aún no se ha desvelado nada, aunque imagino que aprovechará algunas de las funciones táctiles de la portátil (aunque sea solo en los Quick Time Events).

Shzelte



TALES OF ZESTIRIA, la nueva entrega de la saga de Bandai Namco Games, será el primero con lanzamiento a nivel mundial, lo que escenifica claramente la importancia que está tomando esta serie de rol en la industria tras algunas entregas algo más flojas.

El gran talonario de Microsoft

@ ¿Qué tal Yen?, soy un seguidor de vuestra revista y un apasionado de los videojuegos que tiene un buen puñado de dudas:

■ Me llama bastante la atención *Until Dawn*, el juego exclusivo de PS4, ¿qué opinas de él?

Me gusta bastante su temática y la premisa de los 8 amigos encerrados en una cabaña en plan peli de terror. Incluso me ha hecho recordar a mi queridísimo Obscure, pero su mecánica de juego a lo película interactiva no termina de convencerme.

■ También me tiene muy buena pinta el nuevo *Battlefield Hardline*. ¿Cuándo llegará? ¿Qué te parece?

El nuevo juego, que nos dividirá en policías y ladrones, llegará el 17 de marzo tras su- ▸▸

vuestra OPINIÓN



La culpa es de los hackers

Pablo Ibañez (Alicante)

El tema sobre el que quiero hablar es el ataque a Sony por parte de un grupo de personas a las que no se les debería dar más publicidad gratuita. Me parece mal que algunos usuarios estén molestos por las recompensas que ha decidido dar Sony. En primer lugar, todo lo que den es justo porque ellos no han tenido la culpa, ya que no creo que en Sony hayan trabajando cuatro monos. Lo que ocurre es que es muy fácil ponerse en plan Robin Hood y con las manos abiertas. Si compras un juego en una tienda y es defectuoso, te lo cambian por el mismo; no te dan dos juegos. Sony ha hecho lo justo dando los 5 días y nos ha dado un 10% de descuento, aunque yo lo hubiese suprimido, porque esto sí me parece una indirecta para seguir comprando. He dixit.



Yen: Hombre, culpar a Sony del ataque de unos hackers a su servicio de juego online no me parece del todo justo. La responsabilidad es, obviamente, de los que hayan perpetrado el ataque. Dicho esto, también creo que Sony debería mejorar las defensas de su servicio para evitar este tipo de ataques, que es lo que mucha gente critica. En cuanto a las recompensas estoy completamente de acuerdo contigo. Es cierto que muchos nos quedamos con las ganas de jugar online en navidades, pero no podemos pedirle a Sony que nos recompense más de lo que ya lo ha hecho.

vuestra OPINIÓN



¿PS4 mejor consola 2014?

Daniel Ramos

He leído en muchas páginas web, incluida HobbyConsolas.com, que la mejor consola del 2014, especialmente para los usuarios, ha sido PS4. Sinceramente, yo tengo una PS4, una Xbox One y una Wii U (sí, soy así de friki) y no lo entiendo. Debe ser que como es la consola más vendida (en nuestro país con más diferencia incluso) la gente se anima a votar solo lo que es suyo, como si fuera su equipo de fútbol favorito y le debiera una devoción al margen de la objetividad. Está claro que los multiplataforma de nueva generación han salido bastante mejor en PS4 que en Xbox One, pero en cuanto a exclusivas tanto Wii U, con *Super Smash Bros.*, *Bayonetta 2* o *Mario Kart 8*, como Xbox One, con *Sunset Overdrive*, *Forza Horizon 2* o *Titanfall* han estado muy por encima de *Killzone Shadow Fall* o *Infamous: Second Son*. El que lo quiera ver, bien, y el que no, es que no quiere verlo.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Podría ser un paladín de la corrección política y decirte que todas las plataformas han tenido grandes juegos en 2014, pero la verdad es que, sin ser tan incendiario, pienso igual que tú. Xbox One y especialmente Wii U han tenido juegos bastante mejores que los de PS4. Eso sí, la nueva sobremesa de Sony es quizás, como consola, la más potente y puede que eso haya pesado a la hora de votar.

frir un pequeño retraso. Me pareció una de las propuestas más interesantes del pasado E3 y le tengo bastante fe, aunque puede que luego le pase como a *PayDay*, que se quede en un juego con grandes ideas pero corto en posibilidades.

Buscando nueva información de *Mass Effect 4* por Internet me topé con varias noticias que mencionaban que la nueva entrega de la saga sería exclusiva de Xbox One. Es solo un rumor falso, ¿verdad? Porque me parecería muy mal que se abandonase a los usuarios de Sony. Microsoft cree que lo único que vale es el dinero y que pueden conseguirlo todo a base de talonarios. Ése no es el tipo de compañía que me gusta.

Efectivamente, parece que solo se trató de un rumor sin ningún fundamento. El propio productor del juego, Michael Gamble, salió a la palestra en twitter para desmentirlo diciendo que era solo un rumor. Aunque eso no nos asegura que el rumor no sea verdadero, ¿no? Es broma. En cualquier caso, el tema de las exclusividades es algo de lo más normal. Como mercado que mueve millones y con una competencia feroz entre compañías, me parece normal. No podemos juzgar a ninguna compañía por pagar por una exclusividad, porque lo hacen todas y lo seguirán haciendo durante mucho tiempo. Recuerda que Sony acaba de sacar el talonario a pasear con *Street Fighter V*.

Yokai23

Las exclusivas de Xbox One y PS4

@ Hola Yen, mi nombre es Álvaro y soy un afortunado poseedor de una PS4 y una Xbox One. Quería hacerte algunas preguntas sobre los juegos exclusivos que van a recibir ambas consolas este año:

***Massive Chalice* tiene una pinta tremenda y aunque no sé muy bien de qué va siempre tengo fe en Tim Schafer y su equipo. ¿Qué sabes de él?**

El juego recaudó fondos, una vez más, a través de Kickstarter. Tiene como inspiraciones títulos de la talla de *Fire Emblem*, *Final Fantasy Tactics* y *X-COM* así que, si se parece a cualquiera de ellos, nos encontraremos con un verdadero juegazo. Las mecánicas de juego estarán divididas en dos grandes vertientes. Una será la gestión de nuestro linaje de héroes, tomando decisiones que afectan a todo el reino, eligiendo qué matrimonios "arreglaremos" para asegurarnos la continuidad de nuestro linaje (a lo Juego de Tronos) o desarrollando tecnologías mediante la investigación. Por otra parte tendremos los combates por turnos propiamente dichos, en los que nuestros héroes podrán morir de forma permanente. Soy muy fan de este sub-género, así que me parece una gran noticia para el catálogo exclusivo de Xbox One, aunque el juego también saldrá en PC.

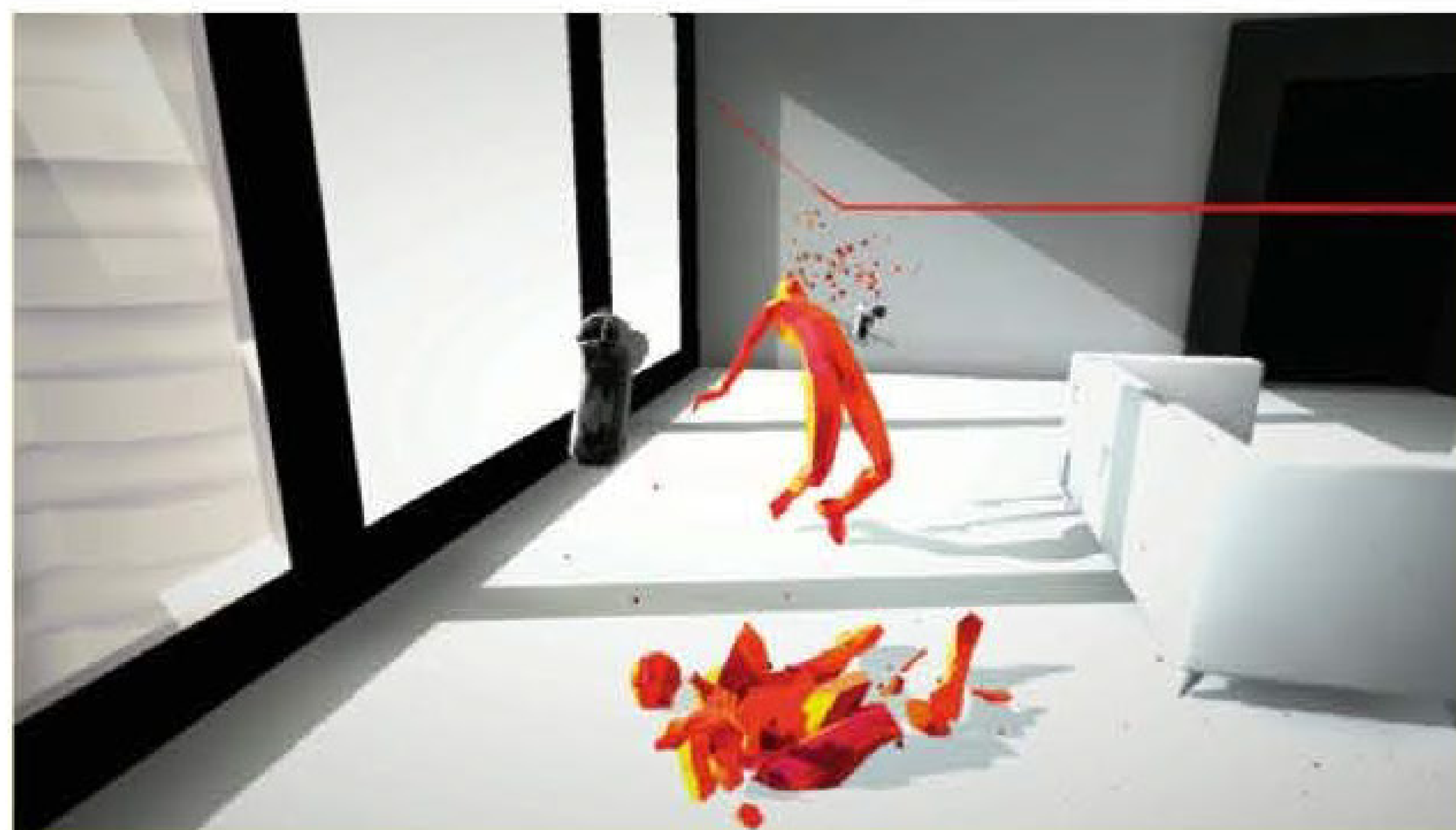
Otro juego indie que me tiene una pinta irresistible es *Superhot*. ¿Lo has probado?

Pues claro que lo he probado. ¡Menuda pregunta! Casi te mando de cabeza al ¡qué me dices! para que aprendas a no insinuar semejantes blasfemias. Ahora en serio, el juego apareció en PC como proyecto alpha de un grupo de amigos y ahora saldrá en Xbox One en una versión comercial cargada de novedades, nuevos niveles y habilidades. Para los que no sepan cómo funciona, baste con decir que será un shooter en primera persona en el que tiempo y el espacio irán ligados de tal forma que si nos movemos el tiempo avanzará y se ralentizará si nos quedamos quietos. La versión alpha me pareció muy interesante, aunque habrá que ver si consiguen mantener el interés e introducir nuevas mecánicas en la versión final para Xbox One.

> « EL PRODUCTOR DE MASS EFFECT 4 HA DESMENTIDO QUE EL JUEGO VAYA A SER EXCLUSIVO DE XBOX ONE »



MASSIVE CHALICE, lo último de Double Fine, será una exclusiva en consolas de Xbox One. Su parecido con juegos como *X-COM* no puede más que sumirme en un catatónico estado de alegría perpetua.



SUPERHOT es una propuesta realmente interesante que ya podemos probar de forma gratuita en Internet. Coge mecánicas temporales de juegos como *Braid* y lo lleva a un shooter en primera persona.

¿Cuánto tiempo crees que durará la exclusividad temporal de *Rise of the Tomb Raider* en Xbox One?
La verdad es que no acabo de entender qué es lo que pasa exactamente con este tema. No sé quién está más interesado en desvelar el misterio con exactitud, si Microsoft para soltarlo en otro momento y dar la campanada o si es a Crystal Dynamics a quien no le interesa decirlo para asegurarse mayores ventas cuando salga en PS4. Mi teoría, quede claro que es sólo eso, es que la exclusividad es tan corta que a Microsoft le da reparo decirlo, aunque quién sabe.

Como fan fatal de Tim Schafer, tampoco me puedo olvidar de *Grim Fandango* y *Day of the Tentacle* remasterizados para PS4. ¿Qué opinas de estos dos juegos?
Es muy fácil opinar sobre esto. Me parece un gran tanto para Sony, por mucho que sean remasterizaciones de juegos que posiblemente muchos ya hemos jugado. *Grim Fandango* me parece un juegazo, pero es que *Day of the Tentacle* me parece sencillamente sublime.

Me gustaría terminar con dos exclusivos de PS4 y saber tu opinión. Hablo de *Rime* y *No Man's Sky*, dos títulos indie que prometen dar mucho que hablar.
Como sabéis los asiduos de la sección, son dos juegos que ya han ocasionado ríos de tinta en estas páginas. Me gustan muchísimo los dos y espero grandes cosas de ambos pero, para variar un poco, diré que quiero ver y saber nuevas cosas de ellos (mucho mejor si me dejan jugarlos) porque una cosa es el hype (como decís ahora los jóvenes) que tengo y otra distinta puede ser el resultado. No lo creo, pero no sería la primera ni la última vez.
Tomatito Canelones

« LA DURACIÓN DE LA EXCLUSIVA DE RISE OF THE TOMB RAIDER EN XBOX ONE SIGUE SIENDO UN MISTERIO »

Dudas filosóficas que resolver

@Hola Yen. Hacía bastante que no te escribía y tenía un par de dudas guardadas que comentarte:

¿Por qué los juegos de Pokémon no salen para Wii U? No es que me interesen ni nada, pero la duda me reconcome.
Hombre, puede haber muchos motivos: las ventas de Wii U, el tipo de jugador de cada consola... aunque, en realidad, yo creo que es una cuestión de inversión económica. Hacer un juego de rol tan completo, con tantas posibilidades y de semejante duración costaría muchísimo dinero. Es lo mismo que sucede con la saga *Final Fantasy*. Mucha gente reclama que vuelvan al estilo de *FF VII*, pero no es solo que no puedan por cuestiones creativas; también es porque resultaría muy caro hacerlo.



POKÉMON RUBÍ OMEGA/ALFA ZAFIRO es la última entrega de la saga, que parece reservar sus juegos más completos para las portátiles, mientras que las consolas de sobremesa se quedan con los de lucha.

¿Alguna vez han regalado un *Call of Duty* o un *Battlefield* con el PSN Plus? Si la respuesta es que no, ¿sabrías darme un motivo que lo explique?
Pues has estado muy observador, porque sólo se ha regalado *Battlefield 3* para PS3 en julio de 2013. La causa de la ausencia de títulos de esta saga o de algún *Call of Duty* como juegos de PSN Plus puede tener muchos motivos. Por un lado son sagas tan conocidas que no necesitan que Sony las promocione, aunque también hemos visto juegos que fueron un absoluto éxito de ventas, como Red Dead Redemption, así que es más complicado que todo eso. La relación con las compañías y la filosofía de ventas de cada una puede estar tras este fenómeno.
Carlos Rosuero

vuestra OPINIÓN

Pequeña gran indignación

Salvador Hansen

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Hola Yen, ¿cómo estás? Estoy muy cabreado, avergonzado y me siento estafado con *Little Big Planet 3*. Hace unos días fui ilusionado a mi tienda habitual de videojuegos esperando comprar uno de los juegos con el que más buenos ratos he pasado jugando con mi novia. Tras unas horas jugando el modo historia me iba dando cuenta de que este juego no iba ser el producto esperado. Mis sospechas se confirmaron tras vencer al jefe final. Cuando acabé con él y apareció la secuencia de video final, mi novia y yo nos miramos confusos. Me siento indignado de que lo hayan reducido a simplemente 3 niveles por mundo, unos 10 u 11 niveles principales para acabarlo (sin contar con los mini niveles). *Little Big Planet 2* tuvo 27 niveles principales, sin contar con los minijuegos. No sé por qué han hecho esto y creo que la culpa ha sido el dejar este juego en manos de Sumo Digital. No han puesto las ganas que puso Media Molecule. Un saludo Hobby Consolas, que sois la mejor revista en el mercado, os sigo desde que tenía 14 años y ya tengo 28.

Yen: Aunque ofrece mucho más que unos niveles de historia gracias al editor, no puedo dejar de sumarme a tus quejas. No puede ser más corto que los anteriores, parece un tutorial para enseñar qué se puede crear.





ODDWORLD NEW 'N' TASTY es un remake de *OddWorld: Abe's Oddysee*, uno de los grandes juegos de PS One. Si en su momento te lo perdiste no hay excusa para no disfrutarlo ahora. Palabra de Yen.

Oddworld New 'n' Tasty en PS Vita

@ Hola Yen, amigo, os escribe un seguidor vuestro desde Octubre del 91 con la ya mítica portada de los Simpson.

■ Soy un fan de *Read Dead Redemption* y me gustaría saber si hay prevista alguna remasterización del juego de PS3 para su hermana mayor PS4.

Pues ha habido muchos rumores sobre esta remasterización, aunque ninguno de ellos ha sido confirmado por Rockstar. Sinceramente, espero que los rumores vayan más en la línea de una nueva entrega, porque como sea una remasterización más creo que voy a vender mi PS4 y mi Xbox One y me gasto el dinero en juegos de PS3 y 360 que aún no tengo porque, al fin y al cabo, casi que salen los mismos juegos, ¿no?

■ Por último, preguntarte sobre una noticia que leí unos meses atrás en vuestra revista sobre el juego *Oddworld: Abe's Oddysee New "N" Tasty:* que iba a salir en formato digital para la PS4 y PS Vita. En el Store de la consola de sobremesa me viene para descargar, pero en el de la portátil, que es para la que lo quiero, no me sale nada. ¿Sabes cuál es el motivo? Gracias hermano.

Pues el motivo no es otro que aún no ha salido para PS Vita. El juego ha sido anunciado para PS4 (donde ya está disponible) y para PS3 y Vita, entre otras muchas plataformas, pero aún no hay una fecha confirmada de salida para ninguna de ellas. El caso es más raro aún, ya que el juego tiene función cross buy, por lo que puedes comprarlo en PS4 y disfrutarlo también en Vita y PS3 sin necesidad de pagar otra vez. Aunque quizás no es lo más sensato si quieres jugarlo en la portátil solamente, puedes pillarlo en PS4 ya, quitarte el mono de jugar con mudokons y esperar a que salga en PS Vita para descargarlo también en la portátil. Eso, o esperar a que salga en Vita y comprarlo directamente ahí aunque, como te comento, aún no tien fecha.

Itu

"Volantazo" a la gloria next gen

@ Buenas Yen:

■ Hace ya un tiempo respondiste a una pregunta parecida, pero todas las dudas después de un año siguen igual de vigentes. ¿Valdrán los volantes "antiguos" para la PS4? ¿Quién tiene que dar esa validez, Sony o los creadores de los juegos? Lo que está claro es que el próximo F1 de Codemaster va a vender bien poco como no sirvan. Es más, si no lo hacen, no tendré más remedio que pasarme a PC. Un saludo y gracias por la respuesta.

Este tema está empezando a convertirse en un Expediente X que ni el mismísimo Mulder podría resolver. Por ahora no hay ningún volante de PS3 o Xbox 360 (que también hay que decirlo) que sea compartible en PS4 y Xbox One. El problema con las compatibilidades tiene que ver con las certificaciones, o algo así según los entendidos, pero desde mi humilde punto de vista no hay una explicación más allá de la económica. Si alguien tiene una más convincente soy todo oídos, como diría Dumbo. Las compañías desarrolladoras de videojuegos también pueden poner su granito de arena en forma de parches que permitan compatibilidad con más volantes. Aunque es muy probable que nunca suceda, le tengo bastante fe a *Project Cars* en este sentido. Puede que su juego sea más compatible con volantes "antiguos". Hacer pagar a los aficionados a los juegos de coches en cada generación para disfrutar al máximo de sus juegos favoritos es sencillamente injusto. Y más si tenemos en cuenta el alto precio que tienen estos periféricos.

Alberto Vázquez González



PROJECT CARS es uno de los simuladores de conducción más prometedores. El juego recaudó fondos de la comunidad e incluso repartirá las ganancias con sus inversores cuando salga a la venta.

¡QUÉ ME DICES!

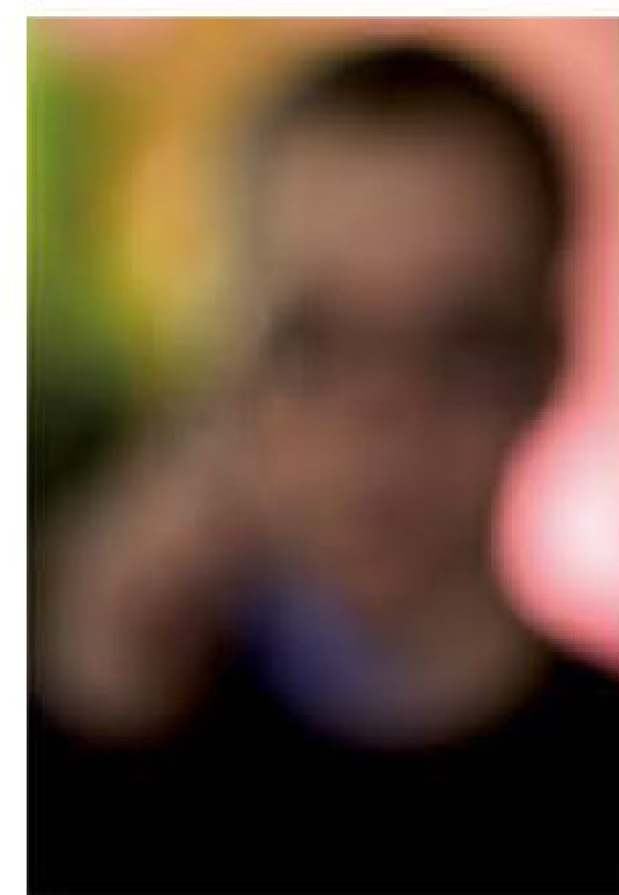
Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ Yen, ¿qué me puedes decir de PS4?

Yen: Pues así a bote pronto... te puedo decir que es una consola... que en el manual pone que la ha fabricado Sony... tiene juego online... un mando con luz... metes unos discos en una ranura y salen dibujitos interactivos en la tele... y poco más. ¡Ah, sí! ¡Y que es muy maja!

@ Yen, ¿es verdad que si te sacan una foto siempre se te ve borroso para nunca dejar pruebas de tu identidad secreta?

Yen: Acabas de desvelar uno de mis trucos más útiles. Pero no solo tengo esa superhabilidad para salir borroso en las fotos. También tengo un camuflaje en mi piel que me permite fusionarme con el entorno para colarme en las oficinas de todos los estudios de videojuegos y así enterarme de todo los que pasa en el mundillo. Jo, casi me lo creo.

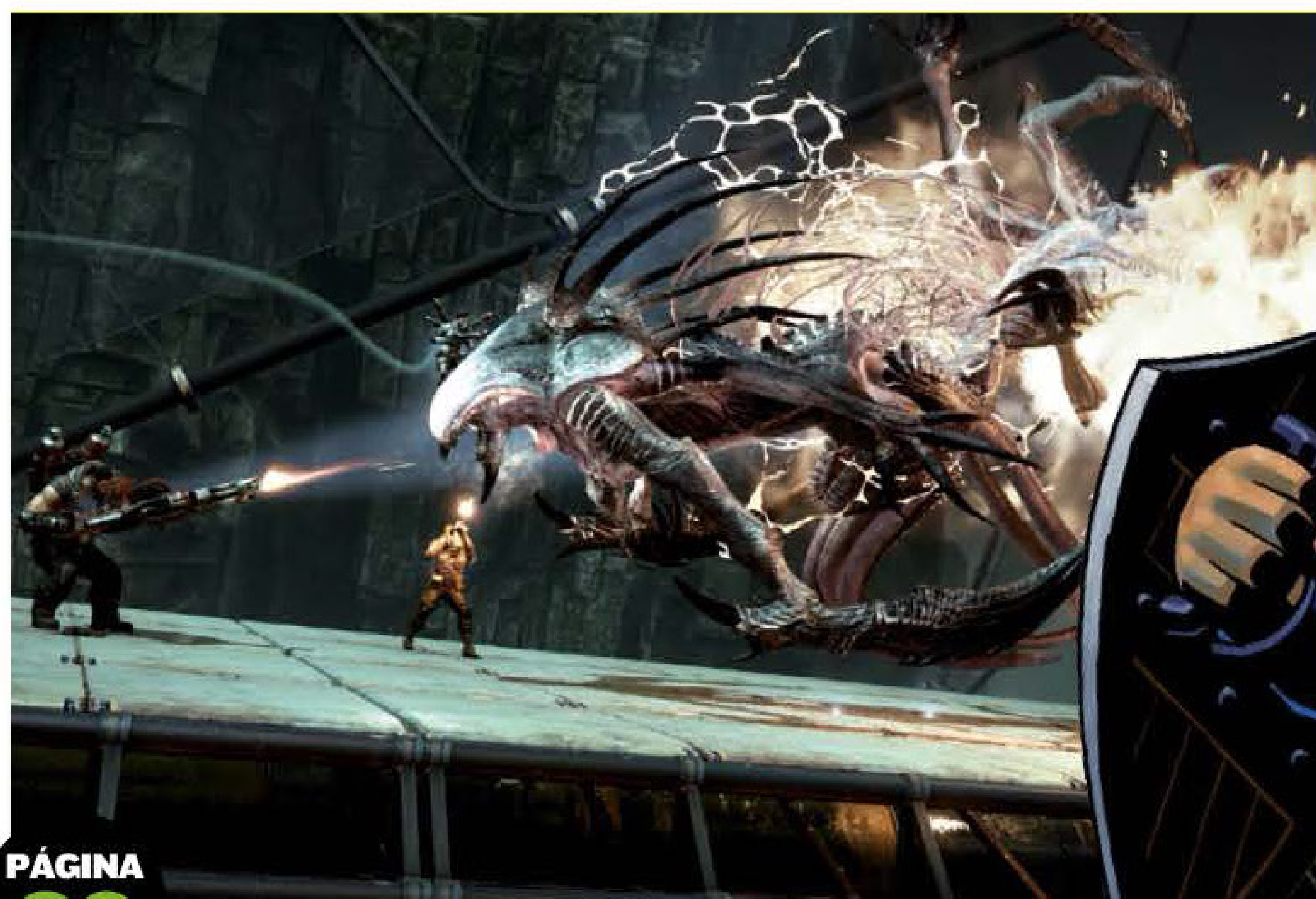


@ ¿Qué pasa Yen?

Yen: Este mail es, sin duda, uno de los más raros que he recibido nunca. Por un lado hasta me emociona que alguien gaste su tiempo para saber cómo estoy y por otra no me puedo creer que haya alguien tan vago. Igual es que empezó a escribir el mail y dijo... "¿y ahora qué le pregunto? Bueno yo le voy mandando este correo y luego otro cuando se me ocurra algo".

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 86

EVOLVE. Tres enormes y peligrosas criaturas esperan a que las des caza en variados y adictivos modos para hasta 5 jugadores,



PÁGINA 98

DRAGON BALL XENOVERSE. Crea tu propio héroe con el editor y codéate con Goku y compañía en una nueva historia, o en sus revisados modos online.



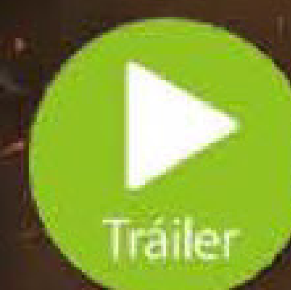
PÁGINA 90

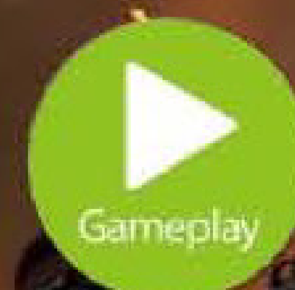
THE LEGEND OF ZELDA MAJORA´S MASK

Siguiendo los pasos de *Ocarina of Time*, el "otro" *Zelda* de Nintendo 64 también se va a poner al día para 3DS. Pero en este caso, lejos de ser una simple mejora gráfica, se van a introducir ajustes en la dificultad, y nuevas zonas para hacerlo más accesible.

EN ESTE NÚMERO...

2015 promete ser un año fuerte en cuanto a lanzamientos, y buena prueba de ello son estos primeros títulos, entre los que no faltan apasionates cacerías, juegos de lucha, aventuras inolvidables...



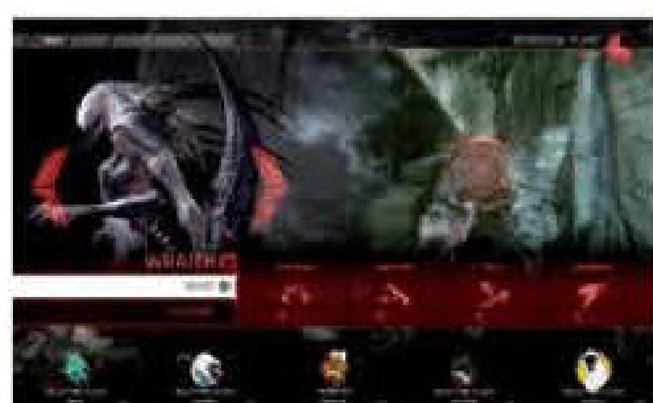


■ 10 de febrero ■ 2K Games ■ Shooter

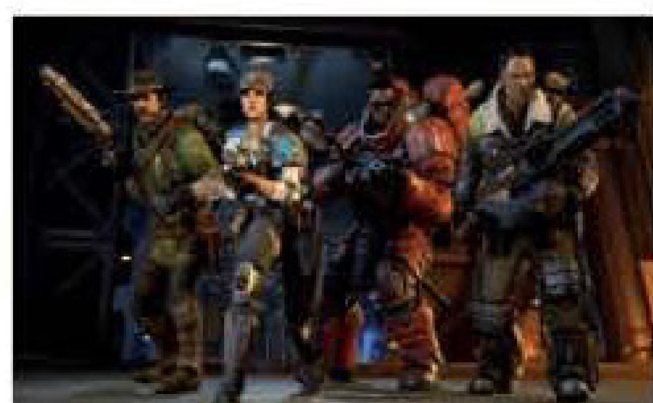
EVOLVE

Cazar o ser cazado. Esa es la cuestión en este shooter, que nos permitirá ser cazadores o monstruos en dinámicas partidas llenas de alternativas que prometen mucha diversión.

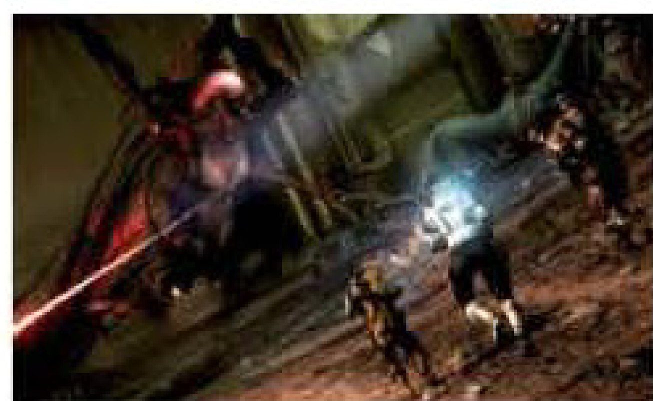
LAS CLAVES



1 **ELIGE TU BANDO.** Sé el monstruo y cómete a los cazadores o se uno de los 4 cazadores y da caza al monstruo antes de que coma



2 **DISTINTAS CLASES.** Hay 3 monstruos y 12 cazadores (distribuidos en 4 clases) "de serie". Cada uno tiene sus armas y

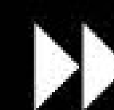


3 **SOLO O EN COMPAÑÍA** Todos los modos podrán ser jugados solos o en compañía. Las mejoras logradas valdrán en todas las

■ **LA CAZA DEL MONSTRUO ESTÁ A PUNTO DE EMPEZAR.** Ya falta muy poco para que podamos echarle el guante a *Evolve*, el último trabajo de Turtle Rock Studios, en el que cuatro jugadores cooperarán para cazar a un monstruo que podrá ser controlado (o no) por un quinto jugador, dando lugar a partidas repletas de alternativas. Como ya sabréis, el bando de los cazadores estará compuesto por una unidad de asalto, un trampero, un médico y una unidad de apoyo. Cada una de estas clases tiene tres personajes distintos y, según el que elijamos, tendremos acceso a unas armas y habilidades específicas u otras (además de las propias de su clase). Si optamos por ser el monstruo, podremos elegir entre el bruto Goliath, el volador Kraken y el escurridizo Espectro. Habrá un cuarto monstruo llamado Bégimo, disponible para los que reserven el juego (y para todos los demás también, pero en un DLC que saldrá en primavera por 14,99 euros). Al igual que los cazadores, cada monstruo tiene sus propios ataques y habilidades, que podremos mejorar a medida que los utilicemos.

→ **HASTA AHORA SÓLO CONOCÍAMOS EL MODO CAZA,** en el que 4 cazadores deberán eliminar al monstruo antes de que logre crecer y hacerse más poderoso alimentándose de la fauna autóctona, pero ya hemos probado el resto de modos de juego.

En la modalidad Nido, los cazadores tendrán que destruir una serie de huevos diseminados por el escenario, mientras que el monstruo debe protegerlos, y si ▶▶



¡OJO AL DATO!

Multijugador ante todo...
DE LOS CREADORES DE *LEFT 4 DEAD*

Evolve no es el primer juego de acción cooperativa que nace bajo el sello de Turtle Rock. Su anterior creación, *Left 4 Dead*, también ofrecía partidas muy dinámicas en las que teníamos que cooperar con otros para sobrevivir ante los zombis.



CUATRO JUGADORES COOPERARÁN PARA CAZAR AL MONSTRUO, CONTROLADO POR UN QUINTO JUGADOR



CADA GRUPO DE CAZADORES está compuesto por un trampero, un médico, una unidad de asalto y otra de apoyo. Hay que trabajar en equipo para lograr la victoria.

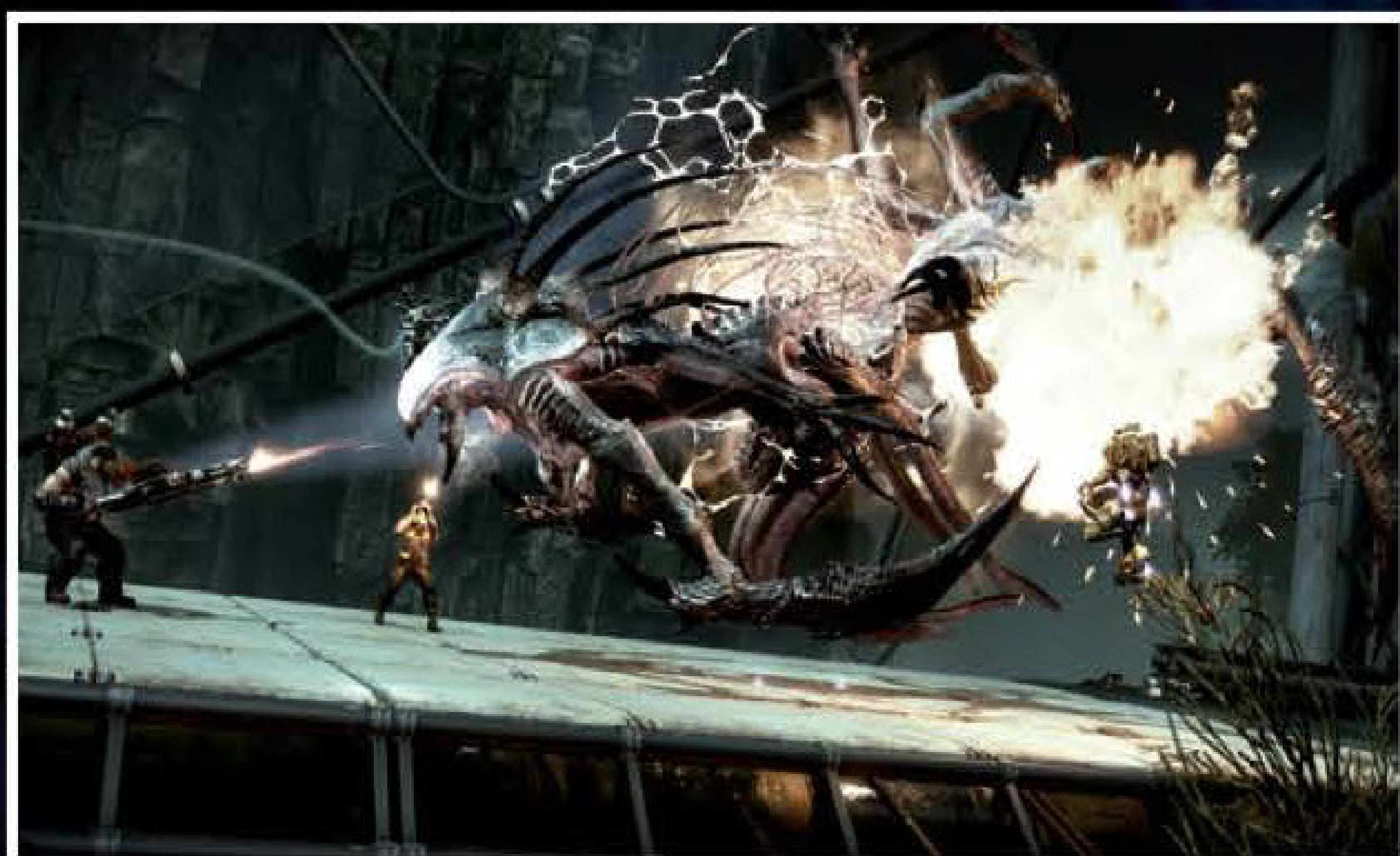


CADA TIPO DE CAZADOR TIENE UNA HABILIDAD inherente a su clase. Pero luego cada uno de los doce tiene sus propias armas y habilidades exclusivas.



LOS MONSTRUOS TAMBIÉN SON MUY DISTINTOS entre sí. Podremos manejar al bruto Goliath, al "volador" Kraken, al veloz a la par que escurridizo Espectro...

SI JUGAMOS EN SOLITARIO y somos los cazadores, podemos alternar el control de los cuatro simplemente pulsando las direcciones de la cruceta.



NUESTRA ESTRATEGIA VARIARÁ en función del tipo de partida, de la clase de monstruo y cazadores que se den cita en ella, de los mapas y "potenciadores"...



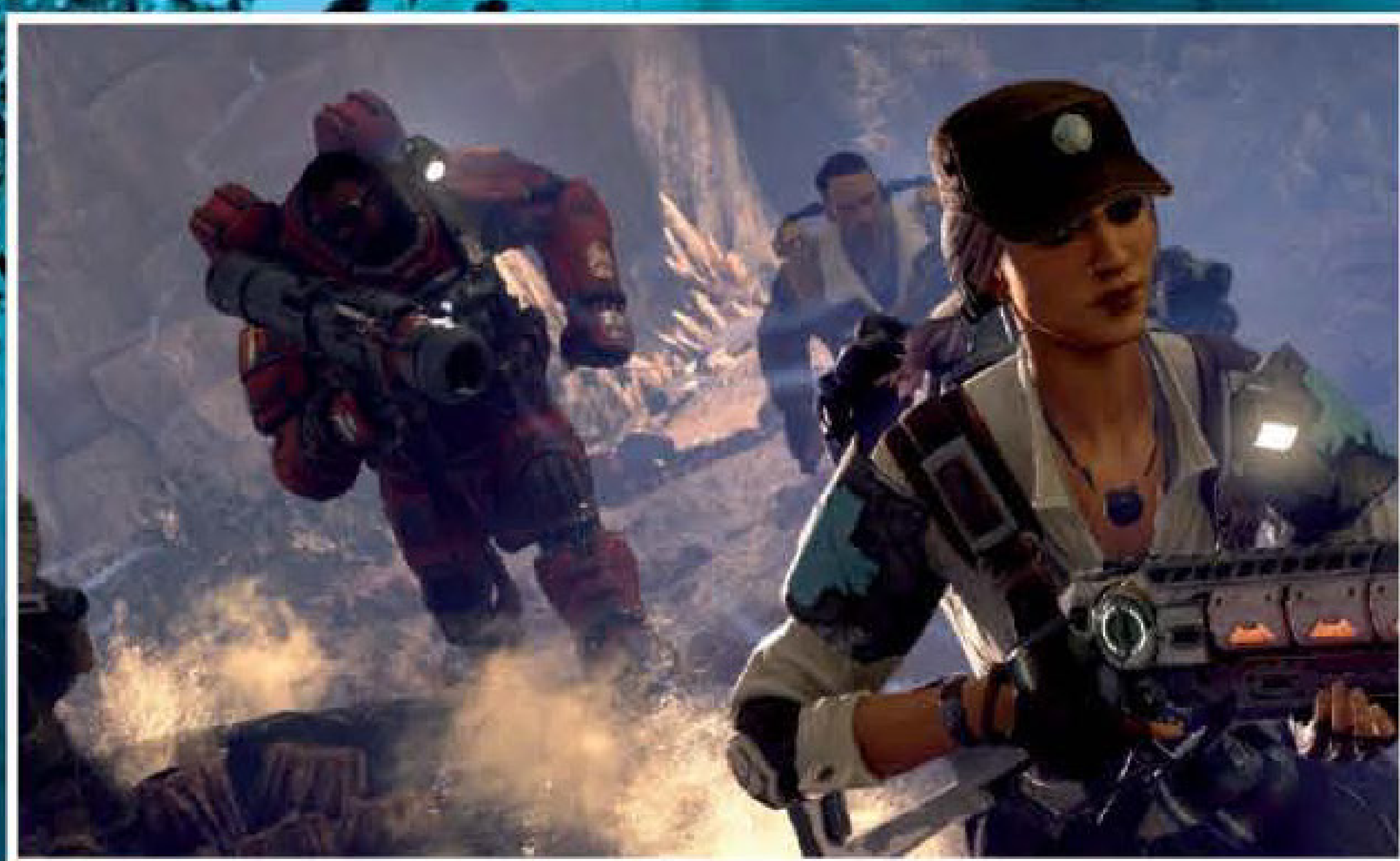
EL GIGANTE DE ROCA BÉGIMO es el cuarto monstruo, disponible como incentivo de reserva o bien en un DLC que saldrá esta primavera por 14,99 euros.

consigue "incubar" uno de ellos el tiempo suficiente, tendrá como recompensa un "monstruito" algo más pequeño que le ayudará durante la partida. La premisa del modo Rescate es similar, pero a la inversa: hay unos supervivientes pululando por el escenario y los cazadores deben ponerlos a salvo antes de que el monstruo los encuentre y se los zampe. Y por último, tenemos el modo Defensa, en el que los cazadores tendrán que defender una posición el tiempo suficiente como para que su nave se llene de combustible.

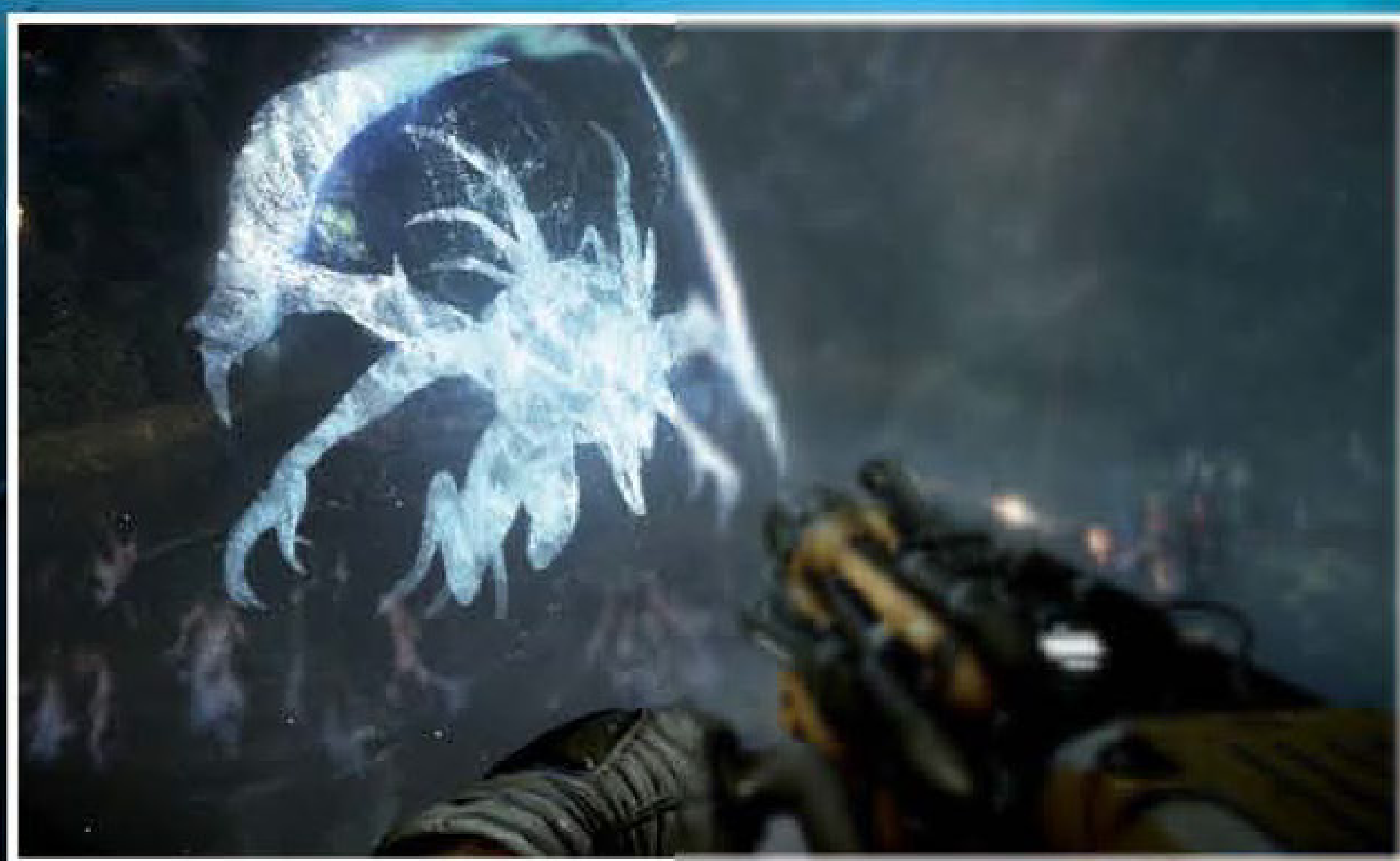
Todos estos modos de juego se aglutinarán en el modo Evacuación, accesible tanto online como en solitario (si jugamos en solitario, podremos ser el monstruo o los cazadores, y alternar el control de todos ellos usando la cruceta, mientras que el resto serán manejados por la consola). Este modo constará de un total de cinco "misiones" o partidas: siempre empezará con una partida en modo Caza y terminará con Defensa, pero las tres centrales podrán elegirlas los jugadores. No habrá un modo "Historia" al uso, sino que éste modo funcionará como tal.

LO BUENO ES QUE CADA PARTIDA PROMETE SER DIFERENTE a la anterior, ya no sólo por las peculiaridades que ofrecerá cada mapa (habrá un total de 16, de

AUNQUE SE PODRÁ JUGAR EN SOLITARIO Y SIN ESTAR CONECTADO, *EVOLVE* SE DISFRUTA MÁS EN COMPAÑÍA



PARA MOVERNOS POR EL ESCENARIO, los cazadores usaran una especie de "jet pack", que podrá ser mejorado en las partidas al igual que otros parámetros.



GRÁFICAMENTE SE MUEVE BIEN, aunque no llega a impresionar. Llegará completamente en castellano.

LOS DISTINTOS MODOS DE JUEGO

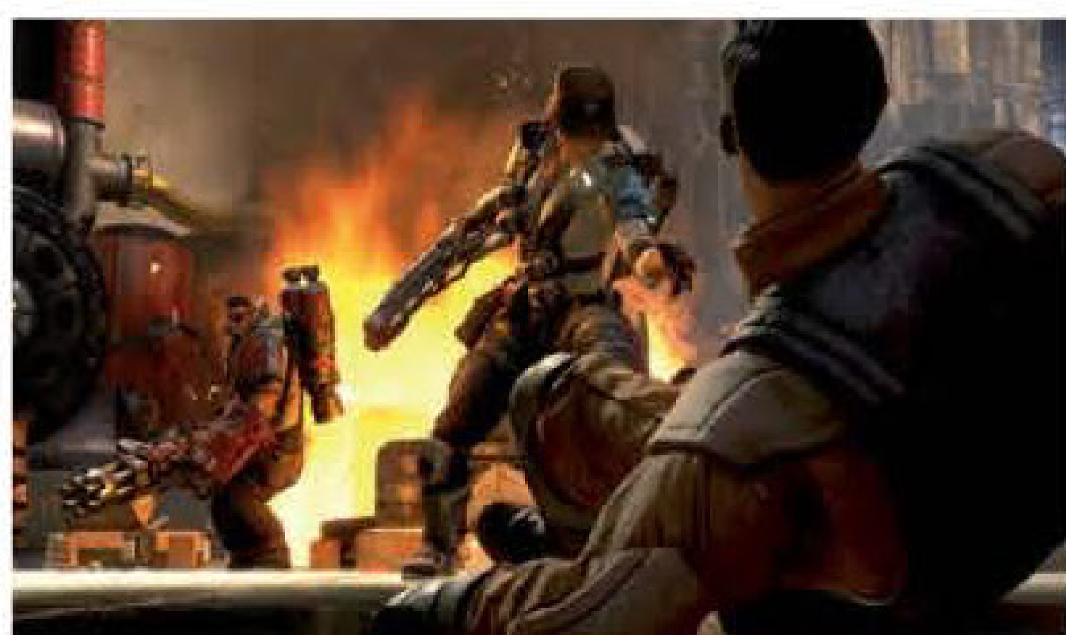
La clave de *Evolve* está en la diversidad de sus partidas, gracias a sus distintos modos de juego y a las particularidades de cada monstruo y cada cazador.



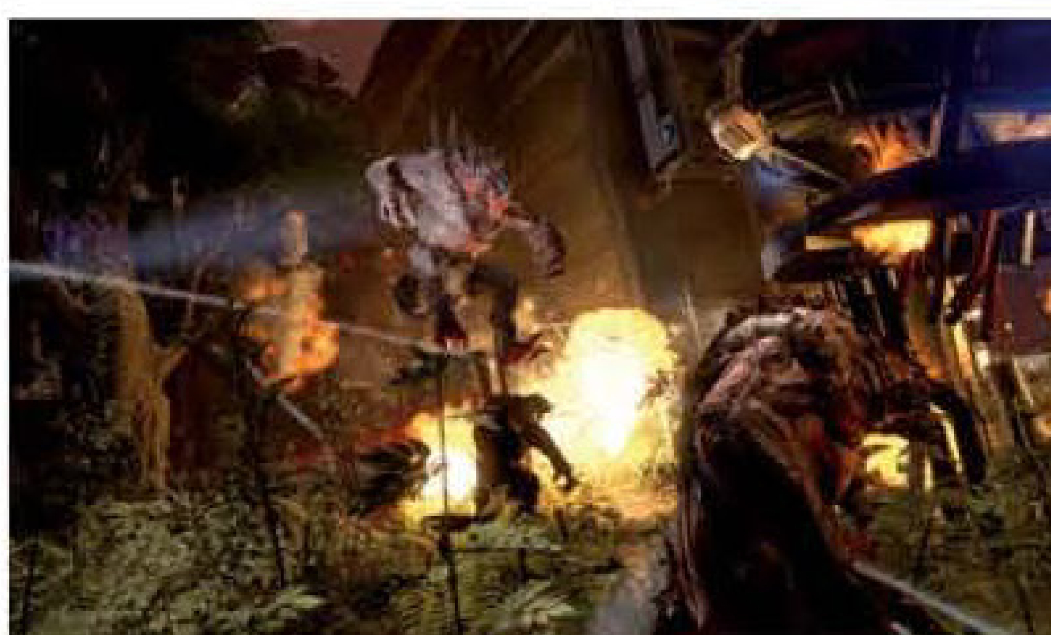
CAZA. Los 4 cazadores deben ir al cazar al monstruo antes de que este se alimente de la fauna autóctona y se haga más poderoso.



NIDO. Los cazadores deben destruir unos huevos y el monstruo hacer lo posible por defenderlos e incubar uno para ganar



RESCATE. Los cazadores deben poner a salvo a un grupo de supervivientes antes de que el monstruo los encuentre y se los zampe.



DEFENSA. La nave está abasteciéndose y los cazadores deben resistir el tiempo suficiente ante un monstruo evolucionado al máximo.



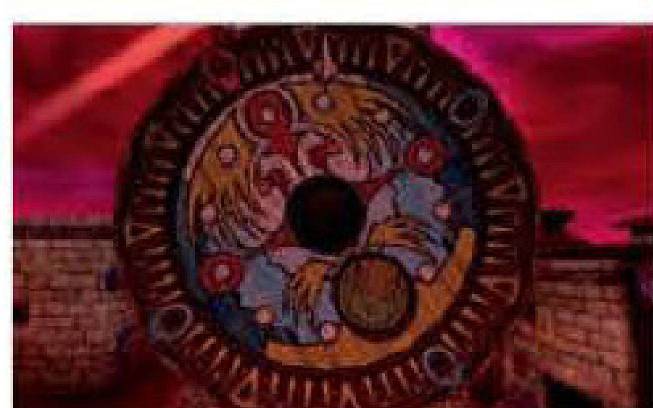
los cuales 12 podrán ser jugados en los modos Caza, Nido y Rescate y 4 han sido diseñados específicamente para el modo Defensa), sino por los distintos potenciadores: si ganamos una partida en el modo Evacuación, en la siguiente tendremos un "potenciador" que nos otorgará una ventaja (pueden ser torretas de defensa una lluvia ácida, esbirros...) ante el bando que perdió la ronda anterior. La variedad de estos potenciadores será tan grande, que según los sus creadores habrá más de 800.000 posibles combinaciones dependiendo de los personajes que elijamos, del mapa, del tipo de misión y de los potenciadores que nos toquen disfrutar... o sufrir.

Y esa es la gran baza que debe jugar *Evolve*. Un shooter que, aunque se puede jugar en solitario, se disfrutará mucho más en compañía, bien codo con codo con otros tres cazadores o bien encarnando al monstruo. Su gran atractivo está en la diversidad de sus partidas y en las múltiples alternativas que ofrecerá. Al menos, su propuesta es diferente al resto. HC

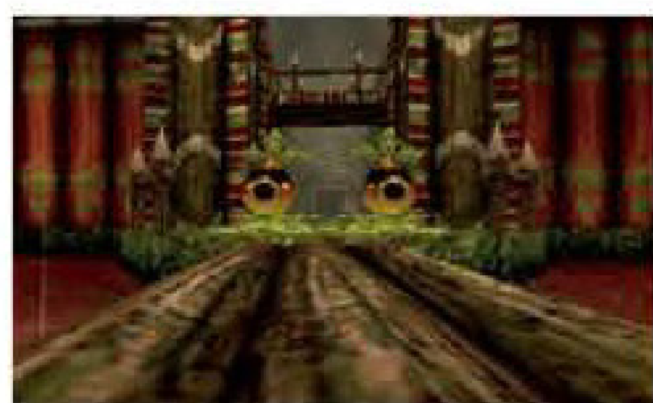
→ PRIMERA IMPRESIÓN

Evolve **es un shooter concebido para jugar en compañía con un enfoque distinto a lo que estamos acostumbrados. Veremos si puede dar caza a los grandes del género.**

LAS CLAVES



1 LA TORRE RELOJ marcará la cuenta atrás para el fin del mundo, aunque Link podrá retroceder en el tiempo o ralentizarlo con la ocarina.



2 EN LAS MAZMORRAS habrá que transformarse en las tres grandes razas para completar sus puzles y derrotar a sus bestiales jefes.



3 LAS SUBTRAMAS son tan paranormales como evitar abducciones o ahuyentar a los fantasmas (Poes) y momias (Gibdos) de esta casa musical.

13 de febrero **Nintendo** **Aventura**

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA´S MASK

El fin del mundo sólo podía ver la luz (de la Luna) en Carnaval, aunque nosotros ya tenemos la máscara puesta... en New 3DS.

TODO INDIVIDUO ES COMO LA LUNA: con una cara oculta que a nadie enseña. La cita es de Mark Twain, pero le pega más al Vendedor de Máscaras, que volverá a mostrarnos su lado oscuro (si es que tiene uno luminoso) mucho antes de lo esperado. *Majora's Mask 3D* vuelve a adelantarse a su tiempo 14 años después del juego que requirió el uso del Expansion Pak de N64 para desplegar las tierras de Termina, un mundo paralelo a Hyrule abocado a un terrible destino: la colisión de la luna en un plazo de 72 horas.

Este original "ciclo de tres días" lo convirtió en el *Zelda* más innovador a la par que controvertido de la saga (aún se recuerda nuestro 90 por su engorroso desarrollo), y aunque ese esquema permanecerá intacto, se han multiplicado los puntos de guardado para hacer la aventura más accesible e idónea para partidas cortas. Además de las estatuas de búho, esta vez encontraremos los nuevos monumentos de tintero repartidos por Termina, sin olvidar la opción de retroceder al alba del primer día con la Canción del Tiempo, aunque la partida ya no se guardará automáticamente al hacerlo.

ADEMÁS DE LAS PIEDRAS SHEIKAH QUE SERVIRÁN COMO VIDEOGUÍAS, el mejorado Cuaderno de los Bomber llevará un registro de todas las misiones completadas y pendientes, e incluso permitirá programar alarmas recordatorias para no dejarnos ningún evento en el "tintero". Así, el joven Link hará felices a personajes como los niños Bomber, la lechera Romani, el ▸▸





EL OBSERVATORIO astronómico es uno de los lugares más oníricos del juego. Su telescopio nos permitirá ver la Luna de cerca... y a Skull Kid.



SIN PERDER LA DIFICULTAD DEL ORIGINAL, AÑADIRÁ NUEVOS PUNTOS DE GUARDADO Y VÍDEOS DE PISTAS



LA MÁSCARA DE MAJORA es una reliquia maldita que debería mantenerse fuera del alcance de los niños calavera.



¡OJO AL DATO!

Así estará el percal...

LINK VUELVE A DARNOS "CAÑA"

Por primera vez en *Majora's Mask*, habrá dos zonas de pesca con peces cuyo tamaño variará en función de la careta que llevemos puesta. Según Aonuma, "podremos pescar algo monstruoso". ¿A qué terrible criatura se referirá?





SI EL VENDEDOR de Máscaras ya era siniestro, en 3DS da aún más yuyu, sobre todo cuando le contamos quién tiene su máscara maldita...



LAS PIEDRAS SHEIKAH nos darán acceso a un nuevo inventario de pequeñas videoguías de pistas para resolver misiones y puzles, como en *Ocarina 3D*.



PAISAJES TAN IMPONENTES como éste justifican la activación del efecto 3D de New 3DS, e incluso pillarse el modelo XL. En vuestras manos lo dejamos...

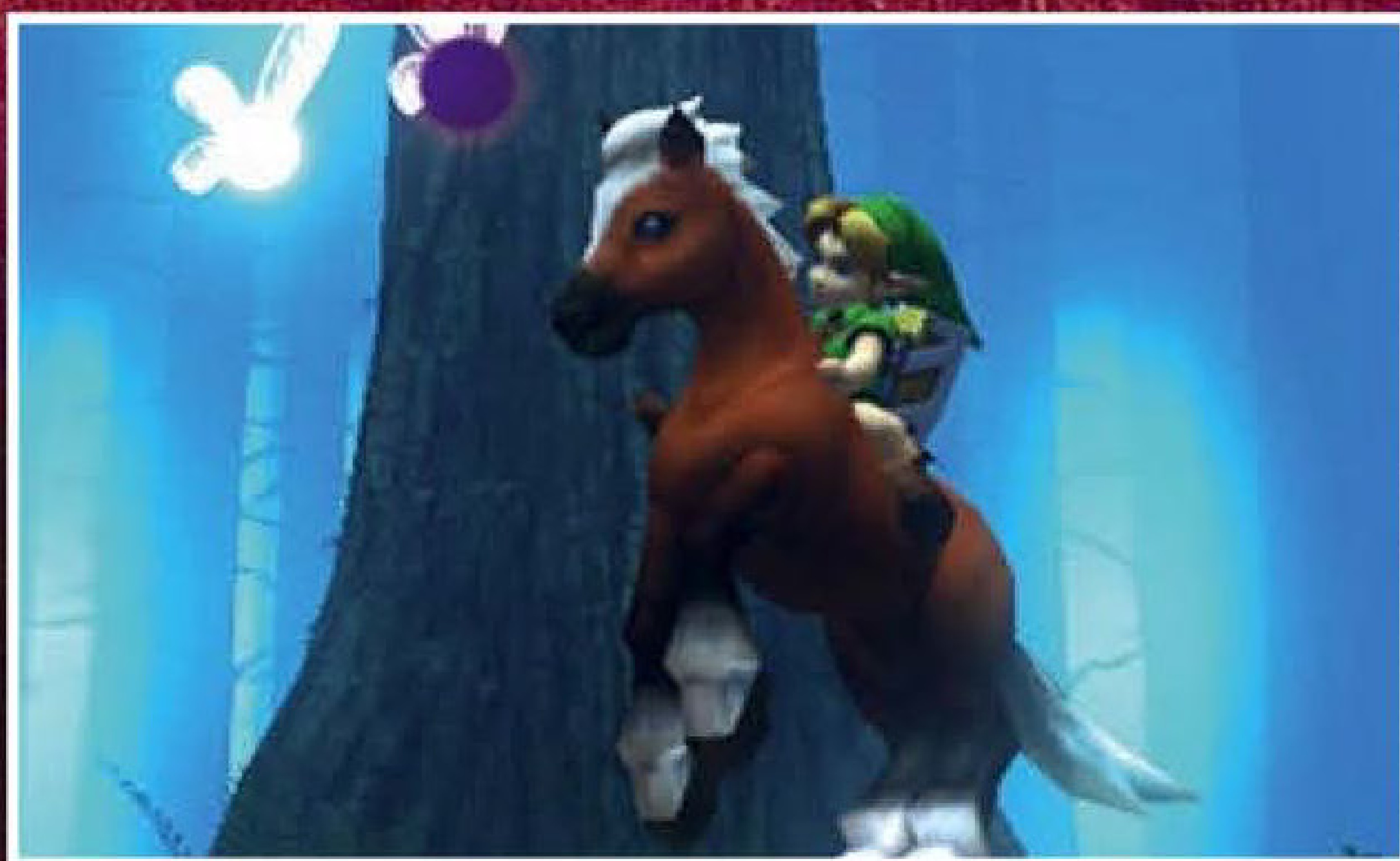
músico Guru-Guru o la inolvidable pareja de tortolitos Anju y Kafei. Estas tareas o "eventos" servirán para obtener valiosos objetos como botellas, piezas de corazón y más de veinte máscaras y caretas que constituirán el eje argumental de la historia, más tenebrosa y sobrecogedora que en ningún otro *Zelda*. Cada una de ellas tendrá efectos muy diversos, pero las más importantes transformarán a Link en criaturas Deku, Goron y Zora para adoptar habilidades tan dispares como planear en el aire, recorrer largas distancias rodando como rocas y bucear como pez en el agua.

Hablando de peces, también se han añadido zonas de pesca para relajar la tensión apocalíptica entre mazmorra y misión, y el tamaño de la colecta variará según la careta que llevemos puesta. Para ello, la gestión del inventario se ha hecho más inmediata con la interfaz táctil, que permite gestionar el equipamiento, consultar mapas o asignar ítems "al dedillo"

¿Y CÓMO HA PASADO EL TIEMPO POR CIUDAD RELOJ? Pues después de jugar la versión final en New 3DS, os podemos confirmar que el acabado visual es superior al de *Ocarina of Time 3D*, como ya ocurrió entre los títulos originales por el plus del Expansion Pak. Sin embargo, la nueva portátil de Nintendo ofrece una es-

LA PANTALLA DE NEW 3DS OFRECE UNA EXPERIENCIA MUCHO MÁS PROFUNDA Y VISUALMENTE IMPACTANTE


LINK DEKU PODRÁ DISPARAR pompas para reventar el globo de los Bomber o el de Tingle, que volverá a ser nuestro cartógrafo personal. "Koloo-Limpah!"


LAS SECUENCIAS CINEMÁTICAS parecen de otro juego, empezando por la accidentada entrada de Link y Epona en el bosque con sus hadas Taya y Tael.



"MEJORAS" MASK

Aparte del evidente remozamiento visual, se van a añadir una serie de mejoras de desarrollo e interfaz que nos facilitarán nuestros tres últimos días de vida:

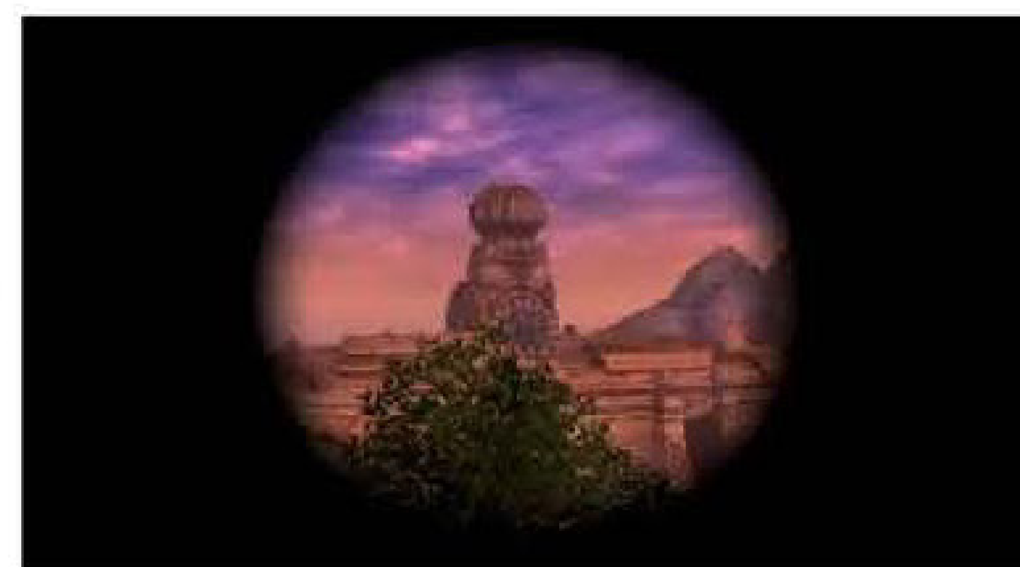


EL CUADERNO BOMBER llevará un registro mucho más detallado de las misiones pendientes, con sus horarios y ubicaciones.



EL INVENTARIO TÁCTIL será muy similar al de *Ocarina of Time 3D*, aunque añade una pestaña para sus dos docenas de máscaras.


LAS ESTATUAS DE TINTERO (izquierda) se distribuirán por todo Termina para guardar partida, sumándose a las de búho (derecha).


EL C-STICK DE NEW 3DS moverá la cámara en tercera persona, mientras que el stick (o el giroscopio) lo hará en vista subjetiva.

tabilidad del efecto 3D nunca vista hasta ahora, junto a una sensación de profundidad especialmente notable en túneles subterráneos como el pasadizo de los Bomber que nos lleva al precioso Observatorio Astronómico. También nos ha cautivado la total renovación de texturas, efectos de iluminación, modelados de personajes y expresivas animaciones, incluidas las dolorosas transformaciones de Link que tanto nos impresionaron en su día. Lo que no se ha tocado ni con un palo Deku es el sonido original, que aporta la atmósfera nostálgica a la modernización de los escenarios, que ahora podremos explorar más a fondo mediante el nuevo y eficaz C-Stick, cuyo control de la cámara resulta bastante más preciso y fluido de lo esperado.

Tras vagar varias horas por Termina, *Majora's Mask 3D* ha vuelto a iluminar esa cara oculta y masoquista que todo hyliano esconde y a nadie enseña; ésa que nos lleva a convertir un remake en un acontecimiento y el fin del mundo en un Carnaval. Estamos locos, pero no más que Skull Kid. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

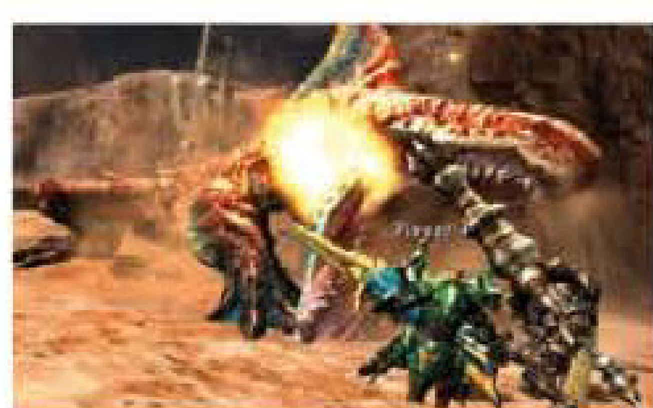
Su desarrollo estremece tal como lo recordábamos, pero su total lavado de (más)cara sorprende como si fuera nuevo, sobre todo en New 3DS.

■ 13 de febrero ■ Capcom ■ Rol

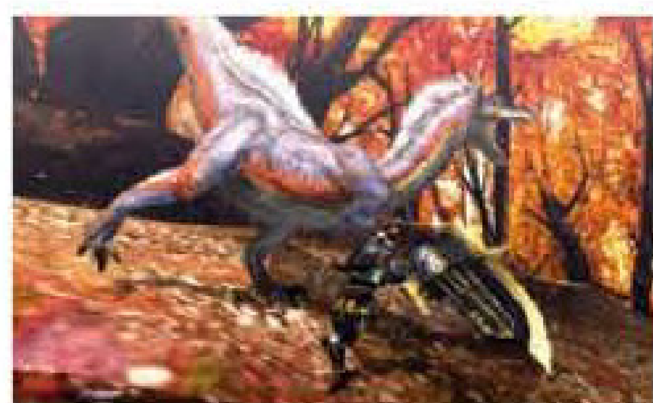
MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

El parque jurásico más nipón reabre sus puertas para que pasemos a contemplar a un centenar de fieras fascinantes.

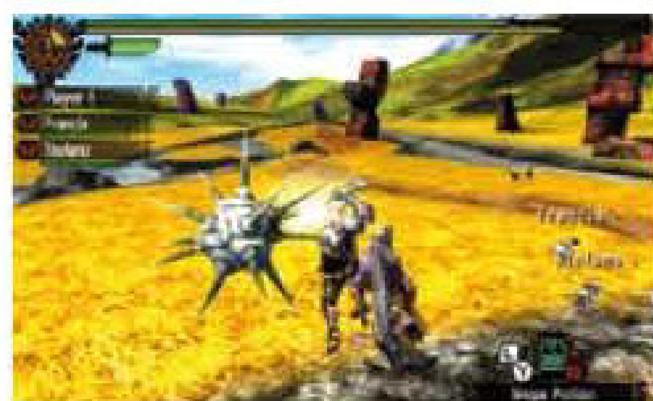
LAS CLAVES



1 **ONLINE.** Por primera vez en una entrega portátil, se podrá jugar en línea al lado de otros tres cazadores, lo que marcará la diferencia.



2 **CATORCE ARMAS.** Habrá varias espadas, ballestas, arcos, martillos, lanzas... Harán su debut el hacha cargada y el glaive insecto.

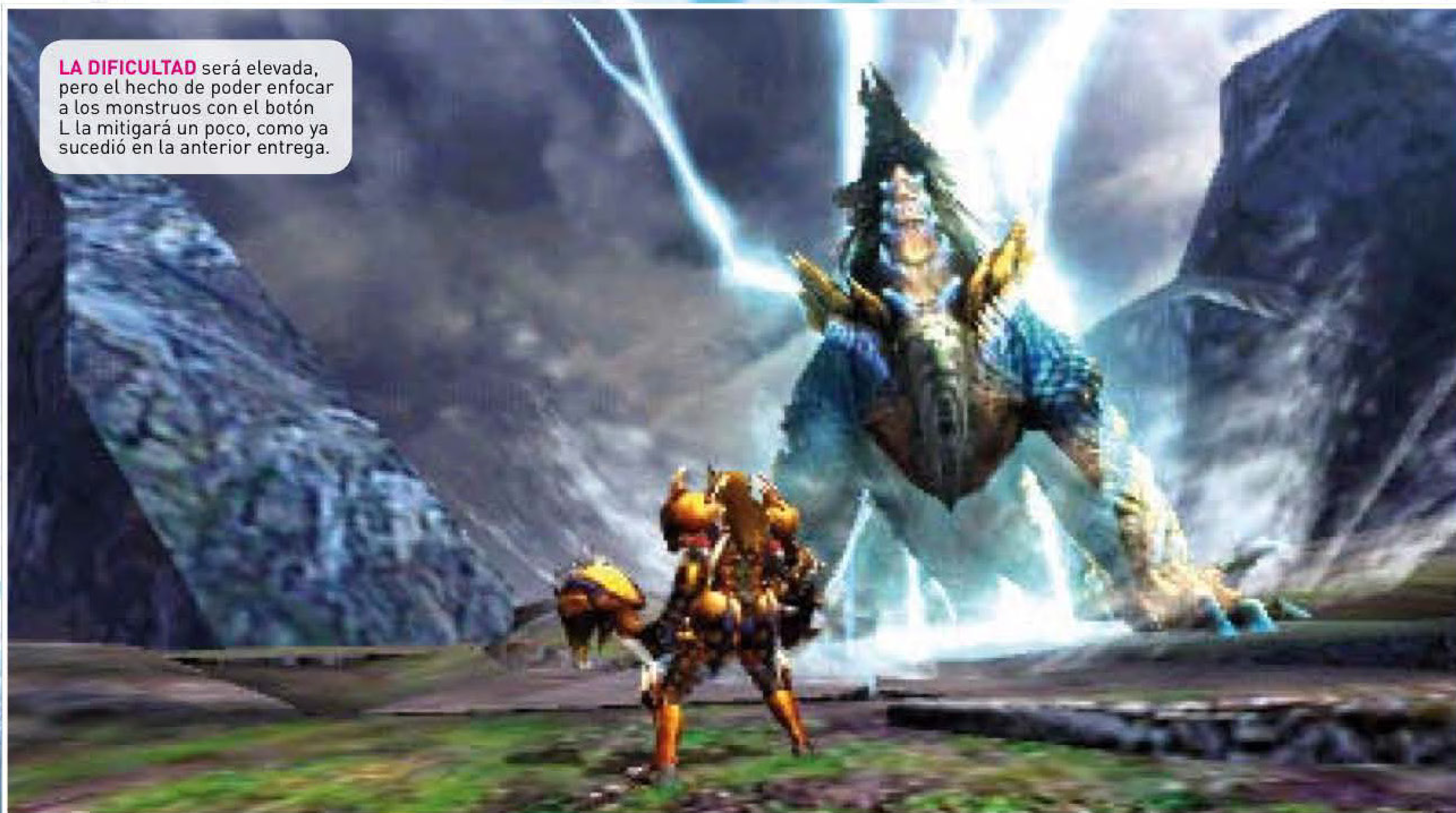


3 **VERTICAL.** El control tendrá novedades que lo harán más ágil: atacar en salto, trepar por la pared, subirse a los monstruos...

■ **TRAS RECIBIR A MILLONES DE VISITANTES EN JAPÓN,** el coto de *Monster Hunter 4* abre su veda, por fin, a los cazadores europeos, y lo mejor es que lo hace con su versión *Ultimate*, estrenada en el país del sol naciente hace sólo tres meses (el original vio la luz en 2013). A diferencia de *MH3 Ultimate*, que fue una conversión ampliada de la entrega de Wii, esta vez sí se trata de un juego hecho expresamente para 3DS, desde cero. En Occidente no triunfa tanto como en su país natal, pero, desde que Nintendo se asoció con Capcom para tener la exclusiva de la saga, ésta se ha hecho ya casi autóctona, algo que no sucedía cuando salía en consolas de Sony (PSP, fundamentalmente).

Como siempre, el juego nos invitará a adentrarnos en diversos ecosistemas para cazar o capturar a monstruos de un tamaño descomunal. Por primera vez en una entrega portátil, habrá cooperativo online, por lo que podremos compartir las expediciones con tres amigos que estén en sus respectivas casas (también seguirá habiendo conectividad en red local).

➔ **ENCARNAREMOS A UN CAZADOR RECIÉN LLEGADO** a una caravana ambulante que viajará por diversas aldeas. El planteamiento será el de siempre, con un puesto de misiones que se irá ampliando progresivamente, aunque, en esta ocasión, habrá muchos personajes secundarios con los que habrá que hablar para que nos hagan encargos. Los primeros servirán como tutorial (cazar herbívoros para asar su carne o coger hierbas para mezclarlas con setas y ▸▸



LA DIFICULTAD será elevada, pero el hecho de poder enfocar a los monstruos con el botón L la mitigará un poco, como ya sucedió en la anterior entrega.

ES LA PRIMERA ENTREGA DE LA SAGA QUE SE HACE EXPRESAMENTE PARA EL HARDWARE DE 3DS



CADA MOSTRUO tendrá unos patrones de ataque. Al no haber barra de vida, habrá que estar pendiente de aspectos como la salivación para intuir cuánto les falta para morir.

¡OJO AL DATO!

Perfecto para estrenar New 3DS...
A LA CAZA DEL SEGUNDO STICK

Aunque no será vital para jugar, el stick de la nueva 3DS resultará muy útil para rotar la cámara (en los anteriores modelos de la consola hará falta el botón deslizante pro o recurrir a la pantalla táctil). En Japón, de hecho, el juego salió a la vez que N3DS.



LAS ARMAS Y LAS ARMADURAS se crearán con partes de todos los monstruos que cacemos. Para obtener el equipo más puntero, habrá que echar cientos de horas.



LA PERSONALIZACIÓN será más amplia que nunca: nombre, sexo, piel, cara, ojos, peinado... Eso sí, las armaduras harán que todo quede en segundo plano.



obtener pociones), pero pronto nos veremos inmersos en expediciones en las que habrá que enfrentarse a infinidad de jefes, cada uno con unos patrones de comportamiento muy diferenciados. A menudo, se juntarán hasta dos o tres en pantalla, lo que obligará a andar con pies de plomo.

Tras localizar al monstruo, deberemos lanzarle una bola de pintura para tenerlo marcado en el mapa. A partir de entonces, empezará el acoso y derribo, con un sistema de combate muy profundo y que requerirá paciencia (sólo se podrá morir dos veces, habrá que vigilar la barra de resistencia, comer, refrescarse en entornos calurosos, sacar filo al arma, etcétera). Habrá catorce armas diferentes y se mantendrá la fijación del monstruo con L, que fue todo un acierto en *MH3 Ultimate* (gracias a ello, se podrá jugar bien sin necesidad de tener el botón deslizante pro). En ese sentido, se han eliminado las fases acuáticas, que eran un engorro absoluto y que, más que sumar, restaban. El control se ha remozado y se ha acompasado con unos escenarios más verticales. Por ejemplo, se podrá atacar saltando desde cornisas o encaramarse a la chepa de los monstruos para curtirles el lomo. Tras haberlo probado, lo que más nos ha llamado la atención es la agilidad para trepar casi por cualquier



LOS FELYNES ganarán protagonismo, pues sustituirán a Cha-Cha y Kayamba como ayudantes en las misiones. Sus textos gatunos serán de lo más hilarantes.



HABRÁ GUIÑOS A DIVERSAS SAGAS, en forma de trajes y armas. *The Legend of Zelda*, *Mario*, *Sonic* o *Megaman* se dejarán sentir en el nuevo juego de Capcom.

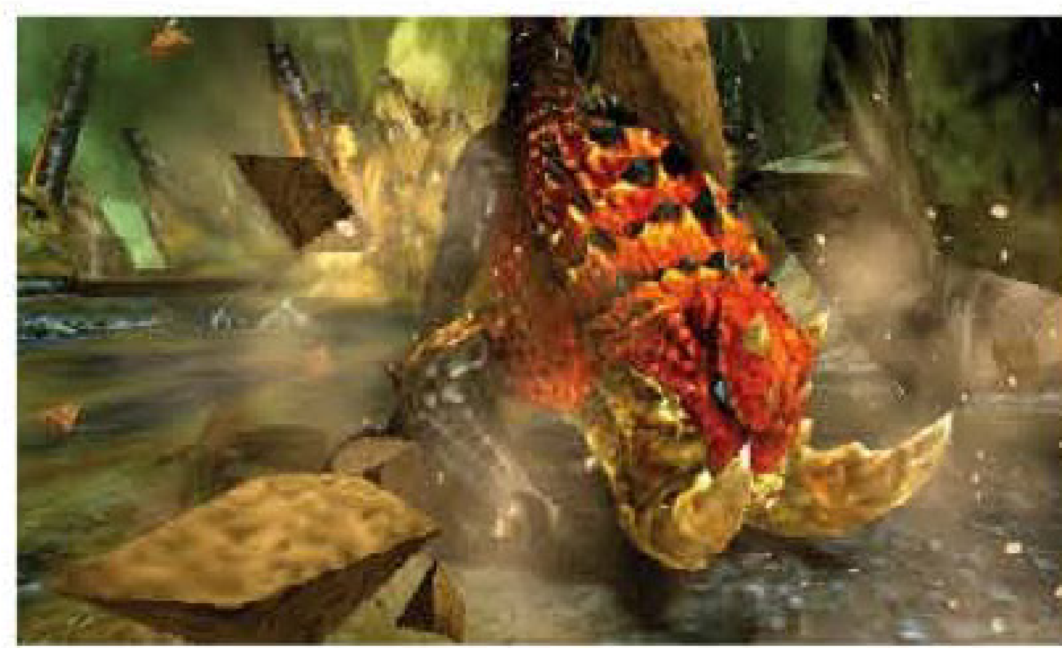
EL CONTROL RESULTARÁ MÁS ÁGIL Y LOS COMBATES GANARÁN EN VERTICALIDAD

UN ZOOLÓGICO LLENO DE BESTIAS

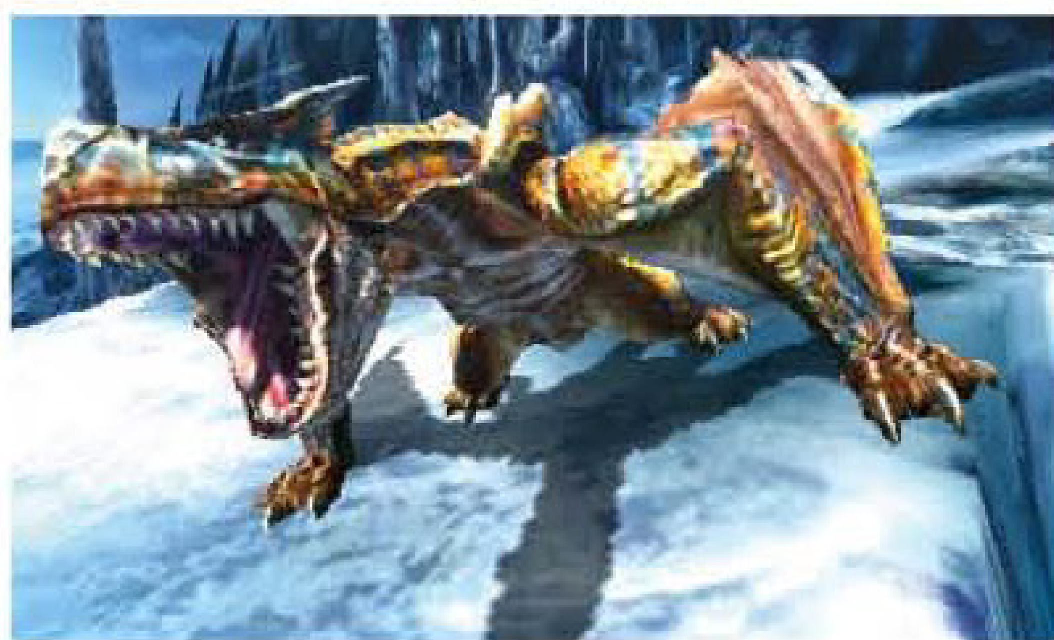
El particular zoológico de *MH4 Ultimate* incluirá 93 monstruos, de los que 70 serán "grandes" (equivalentes a jefes finales). Algunos de ellos serán subespecies de otros.



FAUNA. Los escenarios estarán plagados de monstruos pequeños que nos entorpecerán y que servirán de presa a sus "superiores".



FICHAJES. Quince de los monstruos serán totalmente inéditos: Tetsucabra, Seltas, Kecha Wacha, Zamitrios, Dah'ren Mohran...



VIEJOS DEPREDADORES. Volverán muchos de los monstruos de entregas previas, como el Tigrex, el Gran Jaggi o el Yian Kut-Ku.



VIRUS WYVERN. Algunas criaturas se verán infectadas por este virus, que las hará más fuertes y modificará sus comportamientos.

pared, tanto en el plano vertical como en el horizontal, incluso con la posibilidad de usar objetos desde esa postura tan forzada. En general, la respuesta del control seguirá siendo un tanto "dura", pero habrá menos trabas jugables.

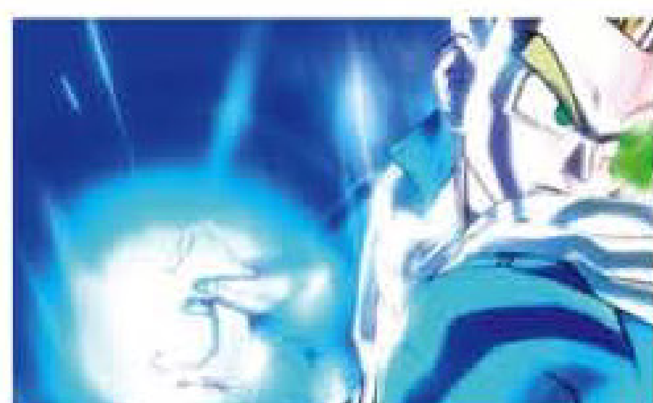
→ LA PARCELA TÉCNICA DEL JUEGO seguirá la línea vista en *MH3 Ultimate*. Los mapas se dividirán por zonas, pero, por suerte, los tiempos de carga entre ellas apenas superarán el segundo y medio. Sin embargo, la palma se la llevará el diseño de los monstruos, a cada cual más gigantesco y temible. Paralelamente, las armas y las armaduras hechas con las partes de los monstruos tendrán un aspecto fabuloso. Eso sí, parece que se mantendrá el sempiterno problema del "clipping" con las criaturas muertas, a las que podremos atravesar en cuanto nos acerquemos.

Tras un 2014 algo flojo en cuanto a lanzamientos, parece que 3DS va a empezar el año con artillería tremendamente pesada. *Monster Hunter 4 Ultimate* y *Zelda Majora's Mask* son palabras mayores. HC

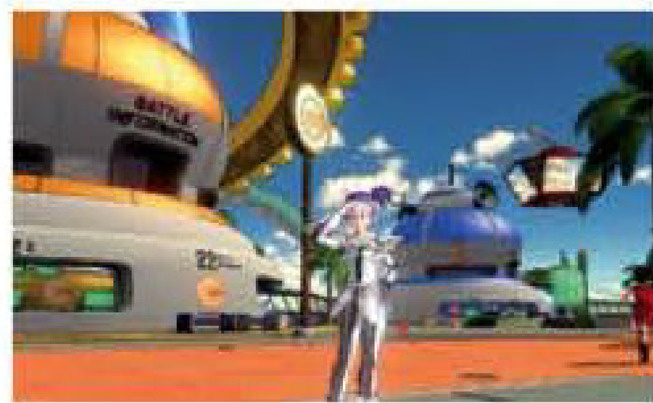
→ PRIMERA IMPRESIÓN

Tiene visos de convertirse en una de las aventuras más bestiales del año. Sus muchas misiones y su online prometen tenernos de caza cientos de horas.

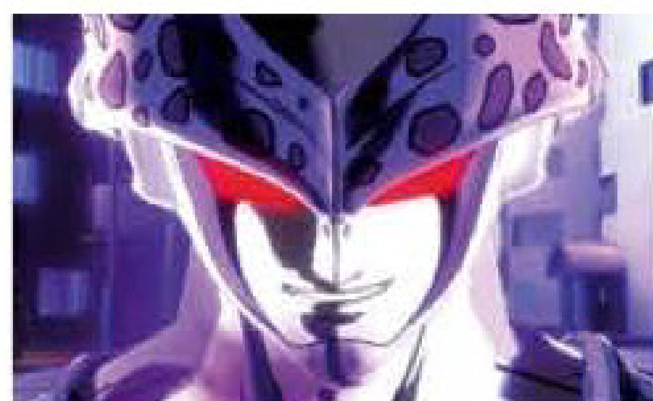
LAS CLAVES



1 UN HÉROE ÚNICO. Crear un luchador a nuestra medida supone un jugoso cambio respecto a entregas previas de la saga.



2 FUERA DEL RING. Podremos explorar los entornos y hablar con nuestro entrenador. A ver si el control es bueno aquí...



3 NUEVOS ENEMIGOS. Los grandes enemigos en modo Villano serán todavía más duros. También habrá personajes de GT.

■ 27 de febrero ■ Bandai Namco ■ Lucha

DRAGON BALL XENOVERSE

Normalmente, nos toca "convertirnos" en Goku para salvar el mundo, pero ahora seremos nosotros mismos los héroes.

■ **TRAS UN MISTERIOSO PROCESO DE DESARROLLO,** por fin tenemos detalles a espuertas del título más innovador que ha tenido la saga en bastante tiempo. El sistema de combate no es particularmente novedoso, ya que se basa en combos con "accesos directos" a los super golpes (basta con pulsar un gatillo y una dirección), con libertad para movernos en 3D.

El control, a pesar de algún problema de cámara (se vuelve loca cuando cambiamos de altura cerca del rival) es muy cómodo y hasta está pensado para que cuatro personajes peleen a la vez. Sin embargo, lo verdaderamente interesante será la excusa argumental: los villanos Towa y Mira están alterando el flujo temporal y eso provoca que los combates "de siempre" estén cambiando su resultado. El Trunks del futuro invoca a Shenron para que traiga a un héroe que resuelva el problema… ¡y ese héroe seremos nosotros!

➔ **PODREMOS DISEÑAR** el protagonista con el look y la raza que queramos (humano, saiyano, namekiano, majin y tipo Freezer). Luego, elegiremos un maestro para que nuestros ataques se parezcan a los suyos. Así, nos tocará participar en combates alterados (Vegeta en las Fuerzas Especiales, por ejemplo) y con versiones más poderosas de los enemigos. HC

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

Más que por su sistema de lucha o por su rendimiento gráfico, el juego es prometedor por su replanteamiento del universo Dragon Ball.

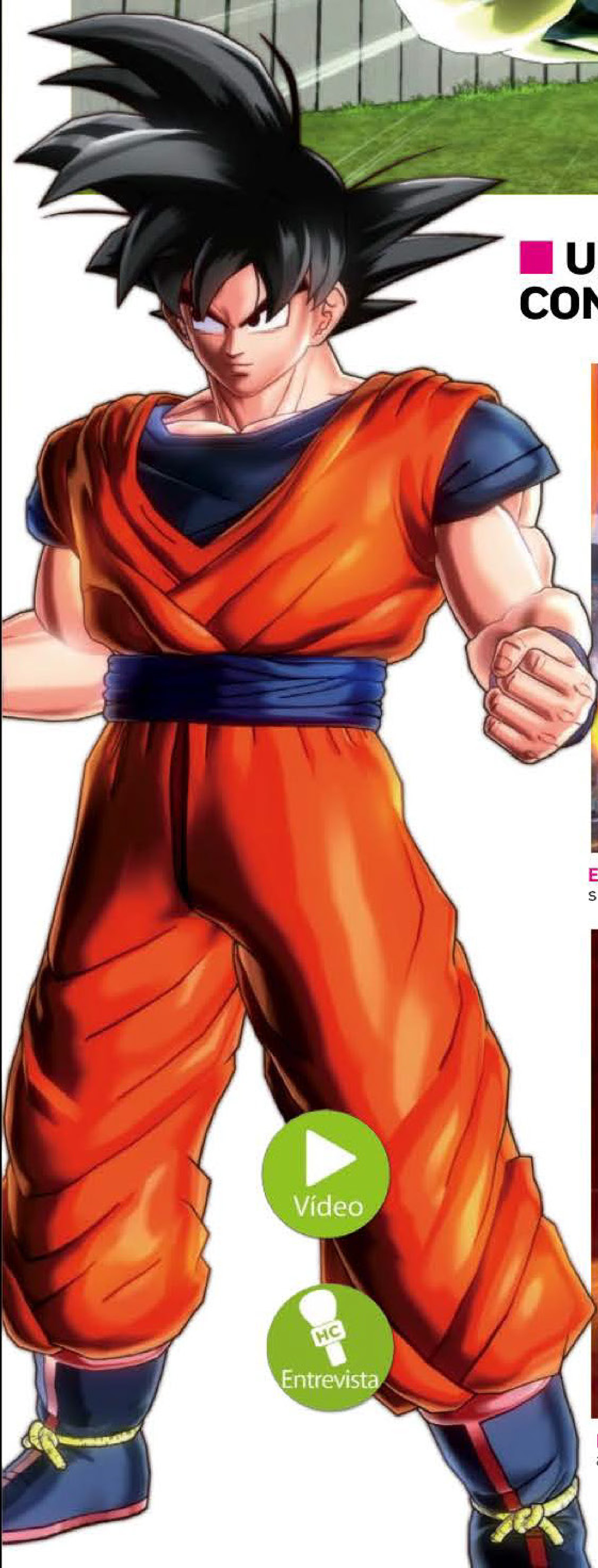

LOS HECHOS DE BATTLE OF GODS se incluirán en el juego. Veremos a Whis, Uis... y a Vegeta haciendo el canelo.

¡OJO AL DATO!



Goku sigue entrenando...
DRAGON BALL SIGUE EN EXPANSIÓN
Además del nuevo juego, la saga Dragon Ball prepara una nueva peli, Fukkatsu no F, de la que no se sabe si se incluirán acontecimientos en el juego. A España, llegará el manga precuela llamado Jaco.

UNA MECÁNICA COMÚN CONTRASTARÁ CON DUELOS MUY ATÍPICOS




EL CONTROL es bastante sencillo y directo. Podremos lanzar hiper ataques si cargamos energía suficiente y también nos podemos transformar en mitad de la refriega.





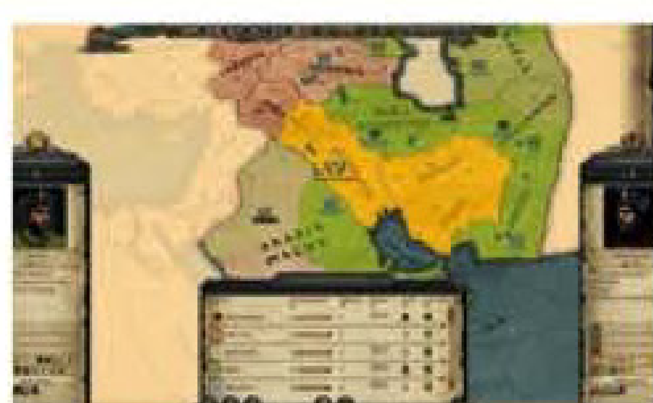

LOS OHZARU (simios gigantes) nos volverán a complicar la vida... ¡Y hasta podremos pelear contra dos a la vez! Los acontecimientos que conocíamos van a cambiar drásticamente...

■ Estrategia ■ SEGA ■ 17 de febrero

TOTAL WAR ATTILA

Los amantes de la estrategia afrontan un reto formidable: el legendario Atila llega a la franquicia de Creative Assembly.

LAS CLAVES



1 **ROMA DECADENTE** Los restos del imperio serán el objetivo de Atila y los Hunos, aunque no serán la única facción nueva.



2 **HABILIDADES** otro viejo conocido que regresa. Ahora podremos desarrollar nuestra facción y generales en profundidad.



3 **ÁRBOLES FAMILIARES** Están de vuelta en *Attila*. Podremos volver a crear alianzas a través de los casamientos entre familias.

■ **EN LOS ALBORES DE LA EDAD MEDIA,** el hambre, las enfermedades y la guerra son el foco del que todos los refugiados quieren alejarse. Nuevos círculos de poder se enfrentan al decadente Imperio Romano, y como a perro flaco todo son pulgas, en este caso esos "bichitos" los encarnan las tribus bárbaras, que se unirán en contra de lo que queda del esplendor romano.

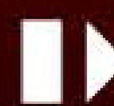
Con este panorama, que nos advierte de que hay un gran cambio a la vuelta de la esquina, en las estepas de Escitia se reúne uno de los ejércitos más grandes que haya conocido el hombre, liderado por el azote de dios: Atila el Huno.

→ **LA LLEGADA DEL FUEGO DINÁMICO A LAS BATALLAS URBANAS** va a ser quizá la novedad más interesante de *Total War Attila,* de forma que toda la destrucción de las llamas se trasladará a las ciudades y a las unidades enemigas. Otros factores serán el clima, la inclusión de civiles y del modo avanzado de guerrillas, que llevarán el combate a una nueva dimensión.

A esto se sumará el regreso de algunas funcionalidades que los jugadores más fieles ya echaban de menos, como el árbol familiar y el de habilidades, que se habían perdido en gran parte de las anteriores entregas y recuperarán "para la causa" la profundidad de aspectos como las relaciones con otras facciones. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Nos sumergirá en una época histórica apasionante, y en conjunto estará bastante más pulido que pasadas entregas.





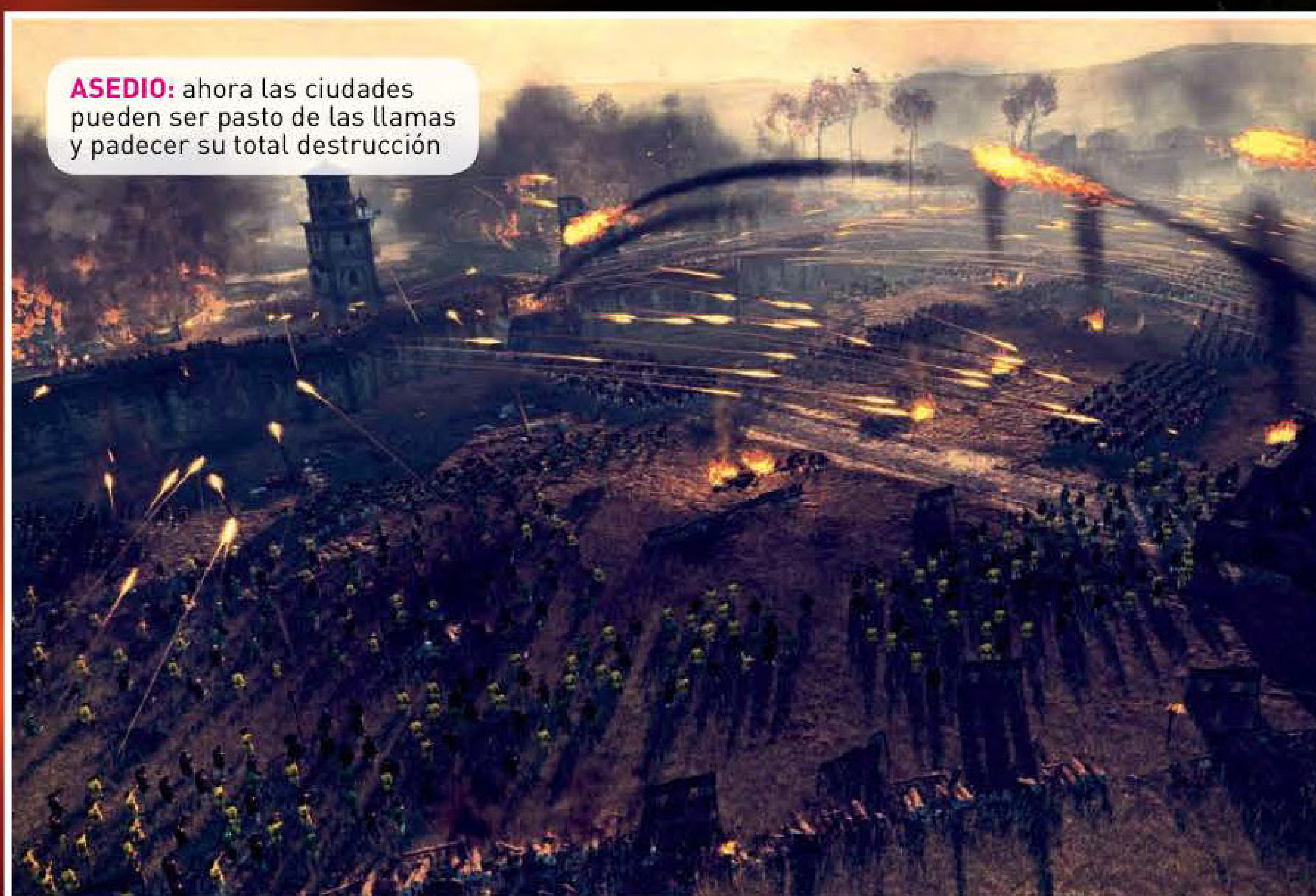
EL FUEGO. Una de las principales novedades es la inclusión de este elemento dinámico.



SUPERVIVENCIA Es la palabra que define a *Total War Attila*. Los recursos y el clima serán la clave



EL MAYOR RETO DE ATTILA ES HACER FRENTE A LOS ELEMENTOS CLIMÁTICOS Y EL PODER DEL FUEGO



ASEDIO: ahora las ciudades pueden ser pasto de las llamas y padecer su total destrucción

¡OJO AL DATO!



La saga sigue creciendo...

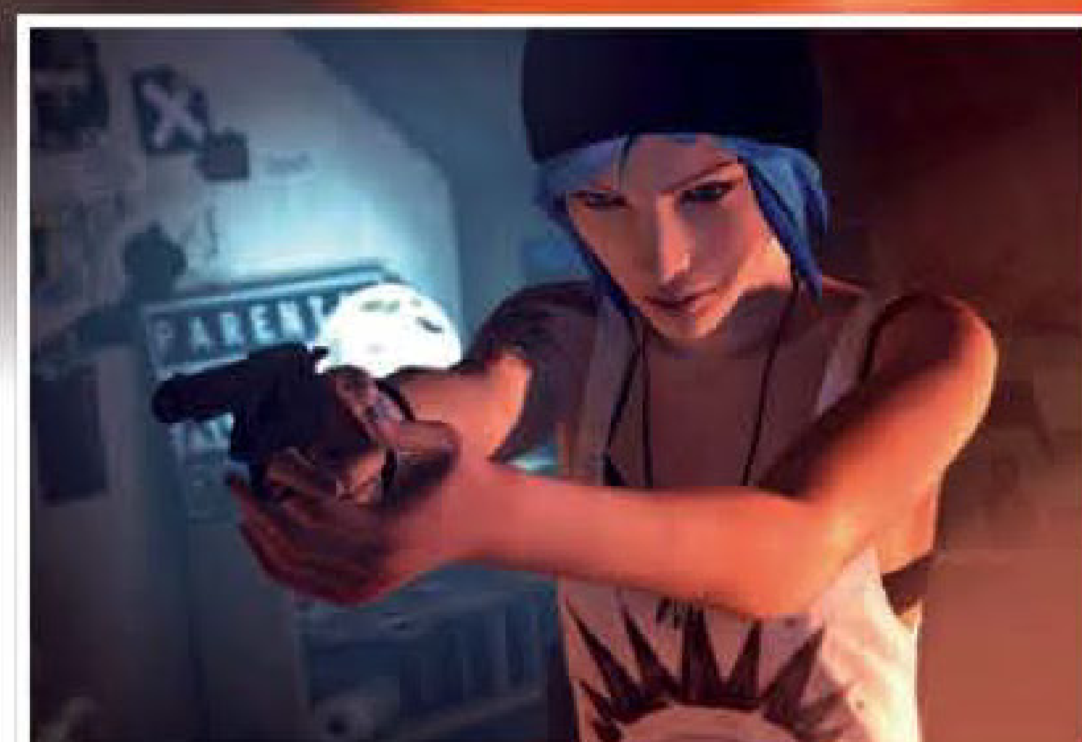
ENTREGAS PARA TODOS LOS GUSTOS

Las novedades del universo *Total War* nos llevan a su nuevo multijugador masivo *Total War Arena, enfocado a los eSports*, y al "Cross Plattform" medieval para ordenadores y dispositivos móviles *Total War Kingdom*. Llegarán muy pronto.









LAS CLAVES

1 EL DESARROLLO recuerda a las aventuras clásicas tipo "point and click" pero con la posibilidad de retroceder en el tiempo y cambiar el curso de los hechos.

2 LA AMBIENTACIÓN de la costa noroeste de EE.UU. le da un toque original y melancólico. La banda sonora también juega un papel importante en este sentido.

30 de enero **Square-Enix** **Aventura**

LIFE IS STRANGE

EL EFECTO MARIPOSA, esa teoría que dicta que todos los eventos están conectados entre sí, servirá como eje para una aventura gráfica nada convencional. Nosotros nos pondremos en la piel de Maxine Caulfield, una estudiante de fotografía que regresa a su pueblo natal, en Oregón, y que debe resolver un misterio: la desaparición de una de sus amigas. Para ello, aparte de sus dotes de investigadora, Max podrá volver atrás en el tiempo y cambiar sus decisiones (y por tanto, alterará el curso de todo lo que ocurra después).

LA ATMÓSFERA DE ARCADIA BAY (el escenario donde transcurre *Life is Strange*) tendrá una mezcla de misterio y melancolía. Y lo mismo ocurrirá con los personajes que nos vamos a encontrar, empezando por la amiga íntima de Maxine, Clhoe.

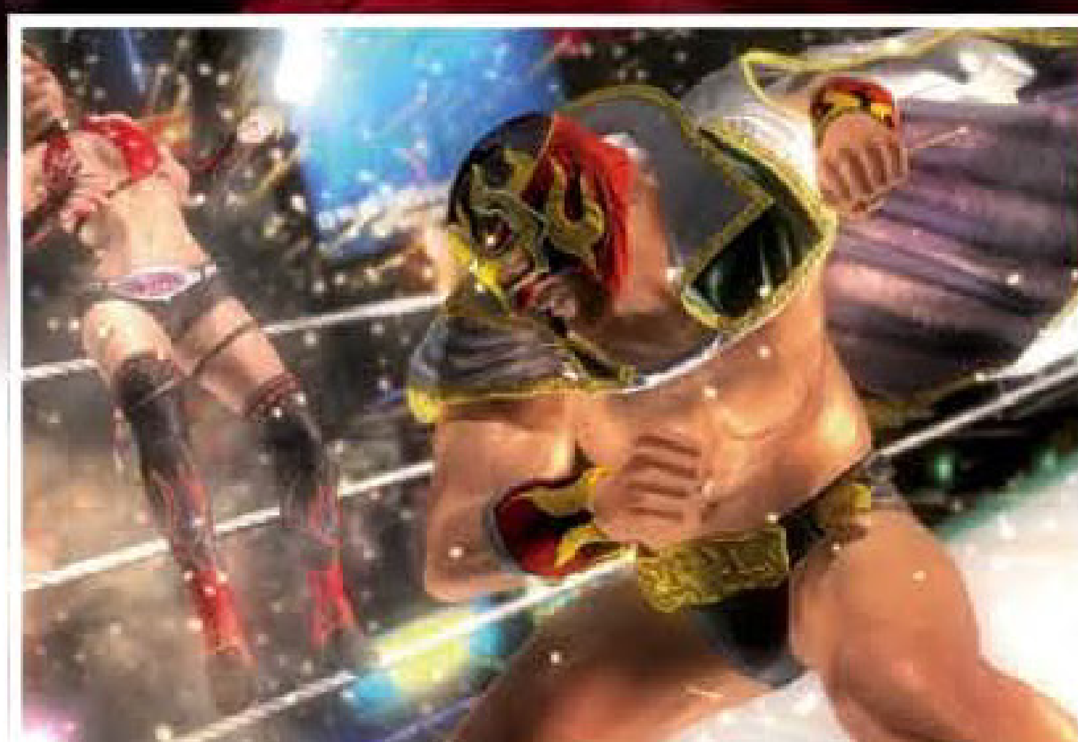
Esta aventura sólo se distribuirá por episodios y en formato digital (5 entregas totales) pero eso no hará que renuncie a un apartado gráfico muy cuidado, que aprovechará una versión mejorada del motor Unreal Engine 3. La banda sonora -mezcla de temas licenciados y melodías originales- transmitirá una sensación inquietante y otoñal, que según sus creadores será casi el 50% de la experiencia de juego. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Una aventura gráfica que bebe de fuentes como *Heavy Rain* o *Remember Me*, con un estilo artístico "crepuscular" que nos ha convencido.

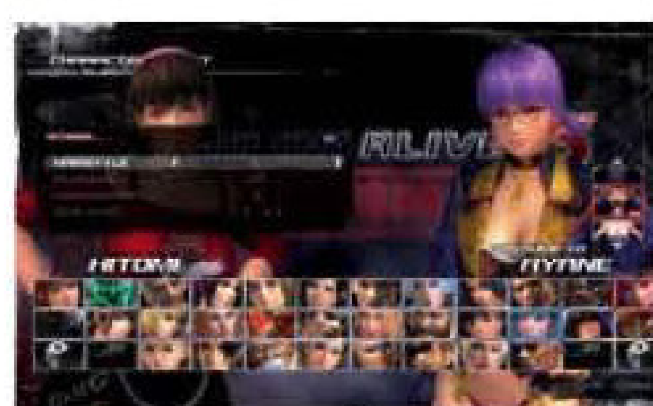




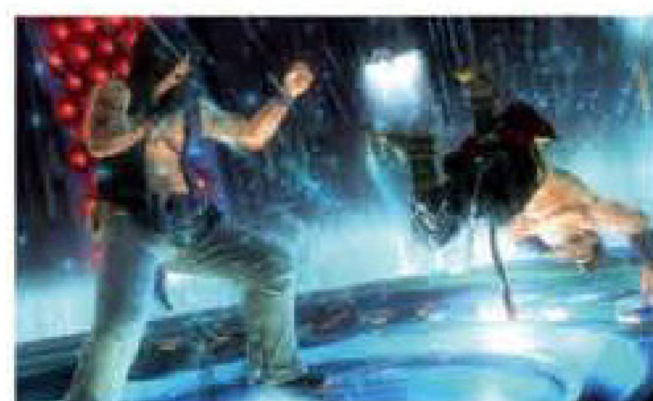




LAS CLAVES



1 **NOVEDADES.** Nuevos escenarios, luchadores y más personalización... Eso sí, no habrá juego online cruzado entre usuarios de máquinas distintas.



2 **DE GRATIS.** Habrá una versión Core gratuita, que permitirá jugar online con 4 personajes... y poco más. Será ampliable vía DLC (modos, personajes, etc.).

■ 20 de febrero ■ Koei Tecmo ■ Lucha

DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND

■ **COMO OTROS MUCHOS ESTUDIOS,** Team Ninja está adaptando su último juego, *Dead or Alive 5,* a las consolas next gen. Pero como la coletilla adelanta, *Last Round* será la última revisión del juego, la que reunirá lo mejor de la saga en un disco. Así pues, fans de la lucha, no será un mero lavado de cara a 1080p y 60 fps...

→ ***LAST ROUND* CONTARÁ CON EL PLANTEL DE LUCHADORES** más grande de la serie. No faltará ninguno de los viejos conocidos, incluidos los personajes de *Virtua Fighter* o Raidou, alcanzando los 34 personajes disponibles. Habrá 4 más que llegarán vía DLC, como Honoka. En el disco también encontraremos 400 vestimentas para ellos, nuevos escenarios y accesorios y peinados (esto último solo en next gent). Y si tenéis la edición *Ultimate*, habrá una actualización gratuita para convertirlo en *Last Round*, aunque el nuevo contenido será de pago. Podréis transferir la partida, el DLC... pero no combatir con los usuarios de PS4/XO. No se puede tener todo... HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Promete lucir mejor y ser la versión más completa, ideal para todo aquel que no haya probado *DOA5*. Pero para el resto...

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

ENERO



20

PS4-XO-PS3-360-PC

RESIDENT EVIL
Tras sufrir una reforma (a 1080p), la mansión Spencer abre sus puertas para deleitarnos con el *RE* original puesto al día en todos los frentes.



30

PS4-XO-PS3-360-PC

LIFE IS STRANGE
Los creadores de *Remember Me* ya tienen nueva aventura, dividida en 5 capítulos que llegarán vía digital a las consolas de Sony y Microsoft (y el PC).



30

PS4-XO-PC

DYING LIGHT
Juego de parkour/supervivencia de día, beat'em up contra hordas de no muertos de noche, *Dying Light* promete llevar el género zombie más lejos.

FEBRERO



10

PS4-XO-PC

EVOLVE
Más acción para la nueva generación, esta vez con combates 4 vs 1 para recrear intensas cacerías contra bestias.



13

PS4-XO-PS3-360-PC

DRAGON BALL: XENOVERSE. Por primera vez en un juego de *DBZ* podrás crear un personaje de cero y encarnar tú al verdadero héroe, además de ofrecer los duelos online más intensos...



13

3DS

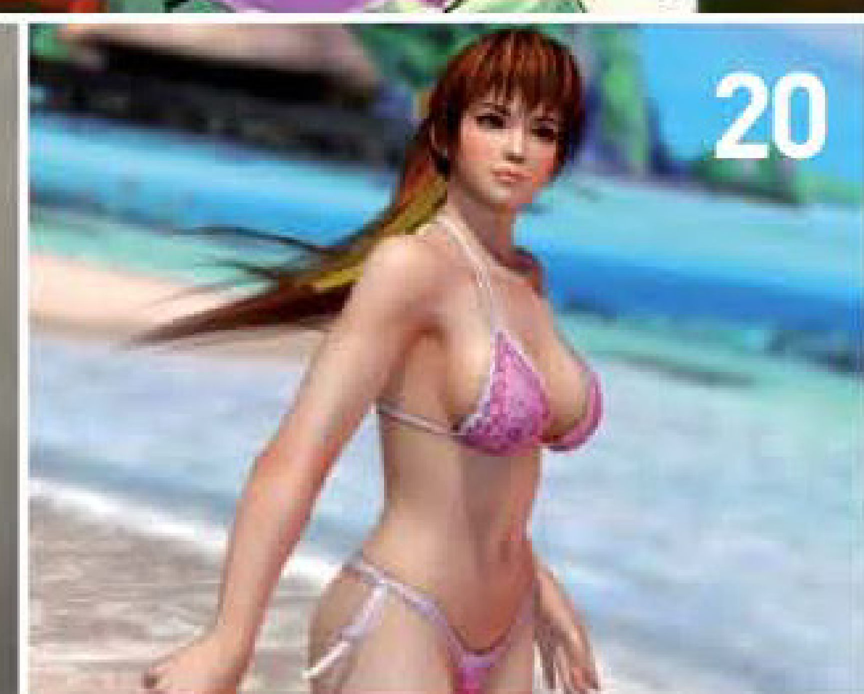
NEW 3DS. La nueva versión de la portátil llegará acompañada de dos lanzamientos de lujo: *Zelda Majora´s Mask 3D* y *Monster Hunter 4 Ultimate.*



20

PS4

THE ORDER 1886
La primera gran exclusiva de PS4 para 2015 será este juego de acción en tercera persona, que destacará por su rica historia y su apartado técnico.



20

PS4-XO

DEAD OR ALIVE 5 FINAL ROUND. La última entrega de la saga de lucha de Tecmo llega a PS4-XO con novedades.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Hyperdimension Neptunia...	Vita	28 de enero
•Captain Harlock	Cine	30 de enero
•Project Almanac	Cine	30 de enero
•Criminal Girls	Vita	6 de febrero
•The Signal	Cine	13 de febrero
•New 3DS	Consola	13 de febrero
•Majora's Mask	3DS	13 de febrero
•Monster Hunter 4 Ultim.	3DS	13 de febrero
•El francotirador	Cine	20 de febrero
•htoL#NIQ The Firefly Diary	Vita	24 de febrero
•Hyperdevotion Noire	Vita	27 de febrero
•Atelier Shallie	PS3	13 de marzo
•Resident Evil Rev...	PS4-XO-PS3-360-PC	13 de marzo
•Tokyo Twilight	Vita	13 de marzo
•Project Cars	PS4, Xbox One, PC, Wii U	17 marzo
•DmC Devil's May Cry DE	PS4-XO	17 marzo
•Battlefield Hardline	PS4-PS3-XO-360-PC	19 marzo
•Final Fantasy Type 0	PS4-XO	20 marzo
•Bladestorm Nightmare	PS4-One-PS3	20 marzo
•Bloodborne	PS4	24 marzo
•Dark Souls II Scholar...	PS4-XO-PS3-XO-PC	3 abril
•Anacleto: Agente secreto	Cine	10 de abril
•Mortal Kombat X	PS4-XO-PC	14 de abril
•Los Vengadores 2	Cine	30 de abril
•Mad Max Furia en la carretera	Cine	15 de mayo
•The Witcher 3	PS4-XO-PC	19 de mayo
•Ride	PS4-PS3-XO-360-PC	Primavera 2015
•State of Decay Year One	XO	Primavera 2015
•Final Fantasy VII	PS4	Primavera 2015
•Batman Arkham Knight	PS4-XO-PC	2 de junio
•Devil May Cry 4 Special Ed.	PS4-XO	Verano 2015
•Metal Gear Solid V	PS4-PS3-XO-360	2015
•Until Dawn	PS4	2015

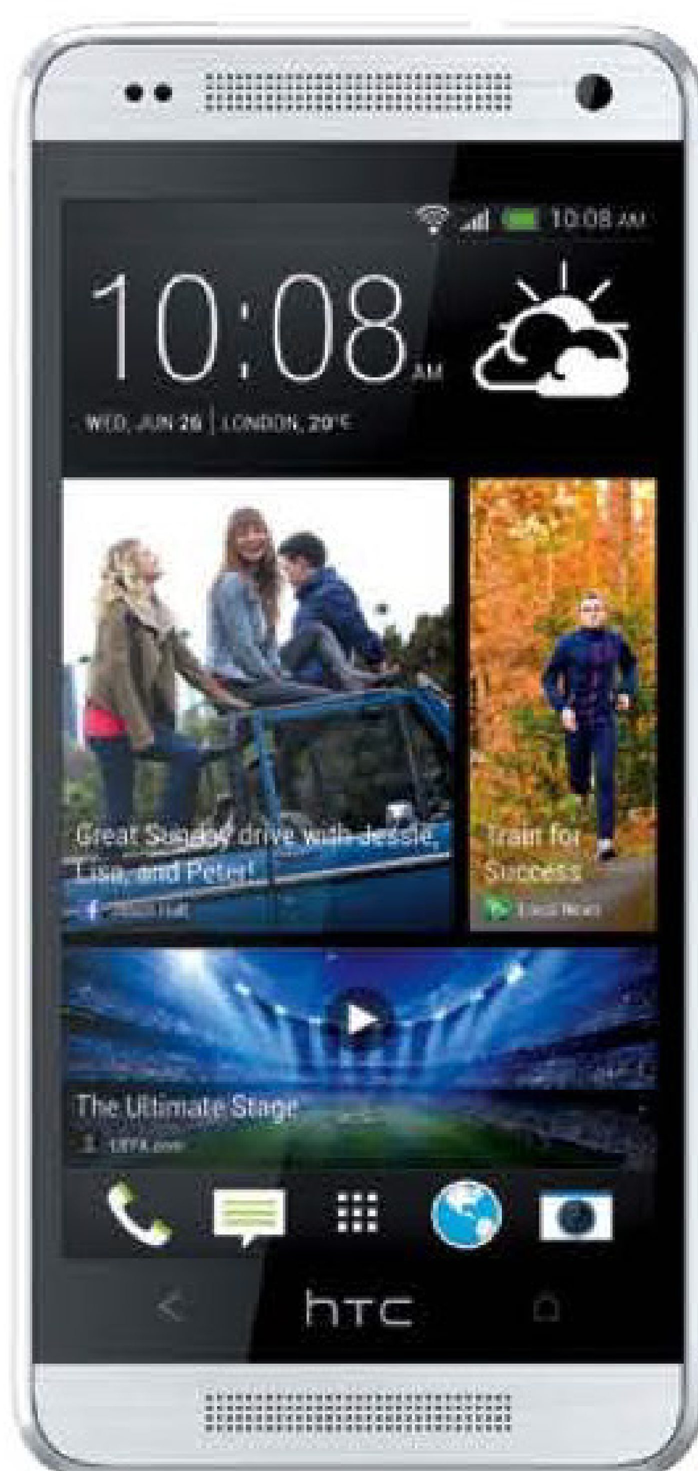
ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 108

ESTRENOS EN BLU-RAY Y DVD. Desde la cuarta temporada de Juego de Tronos a éxitos como La Isla Mínima, Lucy o La Entrega.



PÁGINA 106

TECNOLOGÍA

Repasamos las últimas tendencias en el mercado de los gadgets, de versiones "mini" de grandes smartphones a económicas tabletas Windows 8, monitores 4K y más.



PÁGINA 112

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Aquí tienen cabida figuras como esta de Rocky, conmemorativa del juego de Master System, libros de arte de *FFXIV*, una réplica del arma de Mega Man...

EN ESTE NÚMERO...

Si aún os queda algo de dinero de los reyes magos o papá Noel, podéis invertirlo en todo tipo de complementos y gadgets para hacer la vida "jugona" mucho más agradable... o loca.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



4K a un precio asequible

■ **Nombre:** VX 2880ml ■ **Compañía:** ViewSonic
■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 469€

2015 promete ser el año en que la resolución 4K se implante definitivamente y prueba de ello es que cada vez hay más pantallas de la llamada UltraHD a precios asequibles. Una de ellas es esta del fabricante ViewSonic, de 28" y con una resolución 3840x2160, que se ve de verdadero lujo incluso en resoluciones inferiores, como una PS4 a 1080p. Un monitor, además, con un ojo puesto al futuro: entre sus conectores hay HDMI, Display Port, Display Port Mini e incluso MHL (para dispositivos móviles).
www.viewsoniceurope.com/es

VALORACIÓN: ★★★★



Más opciones sin cables para PS4

■ **Nombre:** Tactic 3D Rage v2.0 Wireless ■ **Compañía:** Sound Blaster
■ **Plataforma:** PS4, PC ■ **Precio:** 99€

La segunda versión del headset Tactic 3D Rage v2.0 incorpora, como principal novedad, su compatibilidad total con PS4, logrando que tanto el sonido del juego como del chat sean completamente inalámbricos gracias al pequeño receptor USB incluido. La batería de Ion Litio garantiza una autonomía de unas 16 horas (se recarga con el cable USB incluido), y mantiene la calidad de sonido del primer modelo, con un sonido 3D surround 7.1 emulado/virtual de gran calidad y un modo "scout" para escuchar al enemigo mucho antes (ideal para los shooters). Además, se puede personalizar la luz de cada auricular, entre 16 millones de colores, para dar un toque único al headset.
http://es.creative.com

VALORACIÓN: ★★★★



Una consola... ¿para jugar a todas?

■ **Nombre:** Retron 5 ■ **Compañía:** Hyperkin
■ **Plataforma:** Super Nintendo, Megadrive, etc. ■ **Precio:** 179,99€

Los californianos Hyperlink son conocidos por sus consolas y accesorios que rescatan máquinas del pasado. Esta permite jugar a NES, SNES, Megadrive, GameBoy, GC Color y GB Advance, incluidas sus versiones japonesas/americanas. Usamos nuestros cartuchos originales, aunque, por debajo, todo el software es emulación de las máquinas, lo que deja una experiencia con un leve lag...
www.xtralife.es

VALORACIÓN: ★★☆☆

Un portátil que es una tablet ¡y a bajo precio!

■ **Nombre:** Tablet Pro 9 ■ **Compañía:** Energy Sistem
■ **Plataforma:** Win 8.1 ■ **Precio:** 219 €

La difusa línea entre tableta y portátil se ha vuelto a romper con este modelo de apenas 500 gramos, pantalla IPS de 8,9" (con resolución 1900x1200) y 3G gracias a su competitivo precio: 219 €. Su CPU Intel Atom de 4 núcleos y sus 2 GB de RAM te permitirán realizar tareas ofimáticas (hasta ver vídeo HD) con soltura. 5 horas de autonomía navegando vía Wi-Fi, 16 GB de memoria interna (ampliables a 64GB con una microSD), USB OTG, Bluetooth 4.0 o salida HDMI son otras de sus virtudes. Y con el teclado Energy Keyboard (30 €) es un PC en toda regla.
www.energysistem.com/es/

VALORACIÓN:






La realidad virtual ya está al alcance de todos

■ **Nombre:** Gafas VR Lakento ■ **Compañía:** Lakento ■ **Plataforma:** Android/IOs ■ **Precio:** 78,95 €

Víctor Ruiz, uno de los fundadores de Dinamic, se ha embarcado en un proyecto pionero en su especie: el primer visor de Realidad Virtual compatible con cualquier smartphone de 4 a 6,4 pulgadas. Cuenta con compartimento para alojar el teléfono, dos botones de control, lentes cóncavo-convexas de 42 mm para ofrecer gran campo de visión y un cómodo sistema de sujeción para no tener que quitarnos las gafas. Y ya cuenta con variados juegos, aplicaciones...
lakento.com

VALORACIÓN: ★★★☆



Protege tu iDevice con clase

■ **Nombre:** Funda Piel ■ **Compañía:** RaLight Solutions ■ **Plataforma:** iPad
■ **Precio:** desde 19,99 €

RaLight Solutions ha puesto a la venta unas espectaculares fundas para los dispositivos de Apple (abarcando diversas generaciones de iPhone e iPad) con licencia Marvel y fabricadas en piel (hechas aquí en España). Capitán América, Thor o Iron Man son solo algunos de los personajes que ilustran estas fundas, que además ofrecen varios modelos: con tapa, tipo sleeve... Tacto y acabado son de 10.
ralightsolutions.com

VALORACIÓN: ★★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

LA INVASIÓN DE LOS MINIS Y COMPACTOS

Cariño, ¡he encogido mi smartphone!

■ **Nombre:** Compact Xperia Z3 / HTC One Mini 2 ■ **Compañía:** Sony / HTC
■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** Desde 350 €

Muchas compañías están reduciendo de tamaño sus teléfonos estrella, pero manteniendo la mayoría de sus prestaciones. Ese es el caso de, por ejemplo, el Compact Xperia Z3 de Sony, que mantiene su genial cámara y su alto rendimiento en un cuerpo más pequeño (y ajustando su precio a los 419 €). Otro modelo que ha apostado por esta vía es el HTC One Mini 2, que también consigue condensar todas las cualidades de su hermano mayor M8 (como la cámara de 13 mpx), aunque aquí el resultado es algo más irregular (menos duración de la batería, peor procesador...).
www.sonymobile.com/es - www.htc.com/es

VALORACIÓN: ★★★☆



ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

La isla mínima



- Género **Thriller, acción**
- Protagonistas **Javier Gutiérrez, Raúl Arévalo y Nerea Barros**
- Director **Alberto Rodríguez**
- Precio Blu-Ray **20,95 €**
- También en DVD **17,90 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: La isla mínima es una de las películas que ha contribuido a que el cine español de un salto de gigante este año: no solo gracias a su capacidad para atrapar al espectador, que se ha traducido en los datos de taquilla, sino a su extraordinaria factura técnica y la calidad de las interpretaciones principales, entre las que destacan las de Javier Gutiérrez y Raúl Arévalo. Ellos son una pareja de policías de idiosincrasias totalmente opuestas que se ven obligados a trabajar en un oscuro caso de perversión sexual después de que aparezca cercenado el cuerpo de una joven en la zona de las marismas del Guadalquivir. Pronto descubrirán que no se trata de un hecho aislado y que el aislamiento de la población y la opacidad de sus gentes se traduce en enormes dificultades para conseguir llegar a la verdad.

EXTRAS: Audiocomentario, making of, tomas falsas, secuencias eliminadas, diario de rodaje y curiosidades.

La entrega



- Género **Crimen, drama**
- Protagonistas **Tom Hardy, James Gandolfini y Noomi Rapace**
- Director **Michaël Roskam**
- Precio Blu-Ray **18,95 €**
- También en DVD **15,59 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: La entrega es el último trabajo de Gandolfini en cine. En la cinta se explora el empleo de los bares de Brooklyn como "buzones" para el blanqueo de dinero por parte del crimen organizado y cómo esto repercute en un pequeño barman que tiene que lidiar con la mafia para sobrevivir.

EXTRAS: Escenas eliminadas, audiocomentario, cómo se hizo y clips de vídeo.





Juego de tronos Cuarta Temporada

ARGUMENTO: Nuevos y delicados equilibrios de poder llegan en la cuarta entrega de Juego de tronos, basada en la segunda parte de "Tormenta de espadas" e incorporando líneas argumentales de "Festín de cuervos" y "Danza de dragones". Varios hitos van a marcar el destino de los personajes principales: mientras Jon Nieve sigue defendiendo el Muro, en Poniente la Boda Púrpura desencadena un tsunami de reacciones.

EXTRAS: Edición de cinco discos que contiene los diez episodios de la cuarta temporada y abundante material extra: un resumen de la anterior, una guía de episodios, escenas eliminadas y extendidas, audiocomentario del reparto, el equipo y el autor de las novelas George R. R. Martin.

VALORACIÓN:
SERIE ★★★★
EXTRAS ★★★★



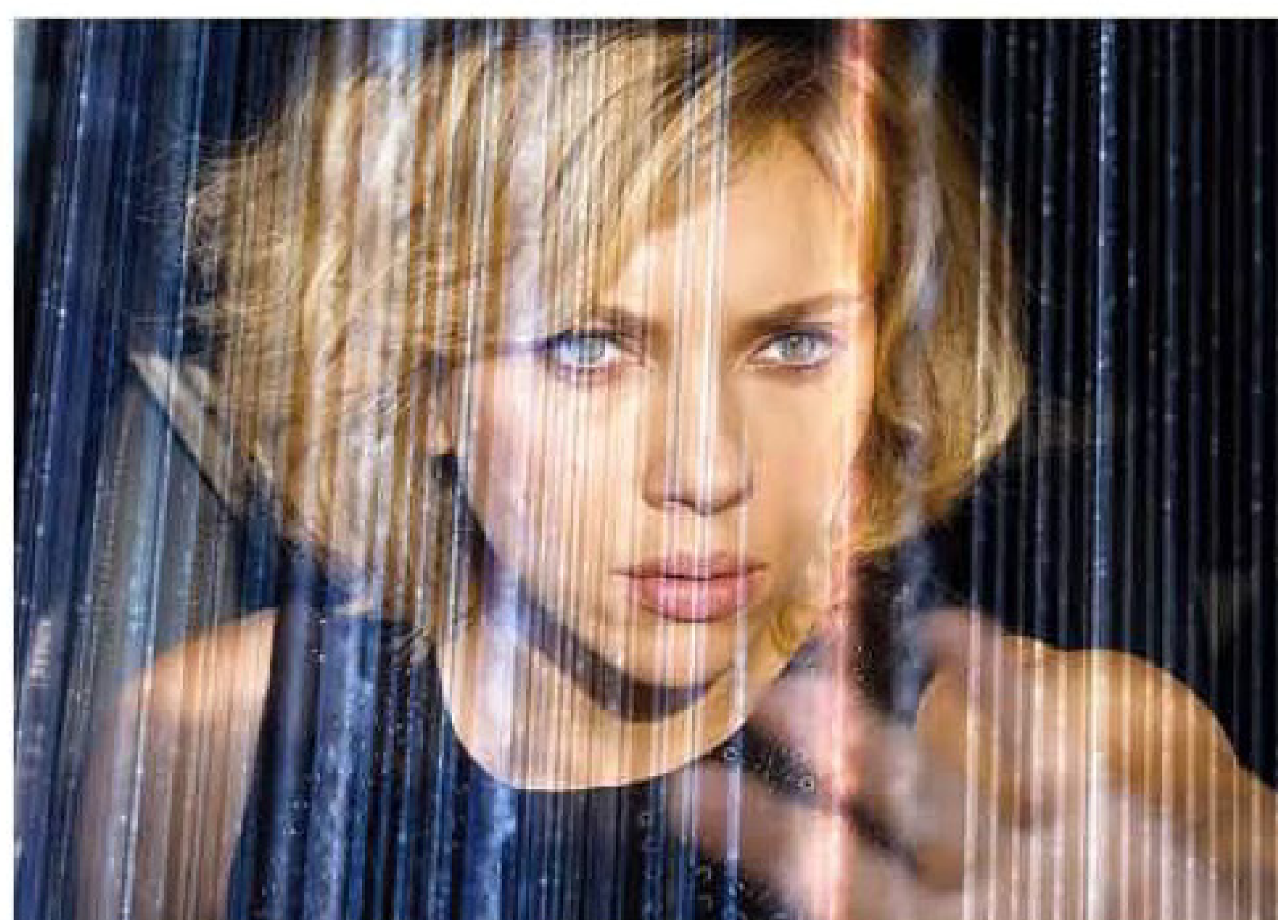
- Género **Acción, aventuras**
- Protagonistas **Lena Headey, Emilia Clarke, Peter Dinklage, Jack Gleeson, Kit Harington...**
- Precio Blu-Ray **52,50 €**
- También temporadas 1 a 4 por **83,95 €**

Lucy



- Género **Ciencia-ficción**
- Protagonistas **Scarlett Johansson, Morgan Freeman**
- Director **Luc Besson**
- Precio Blu-Ray **24,96 €**
- Edición metálica **25,95 €**

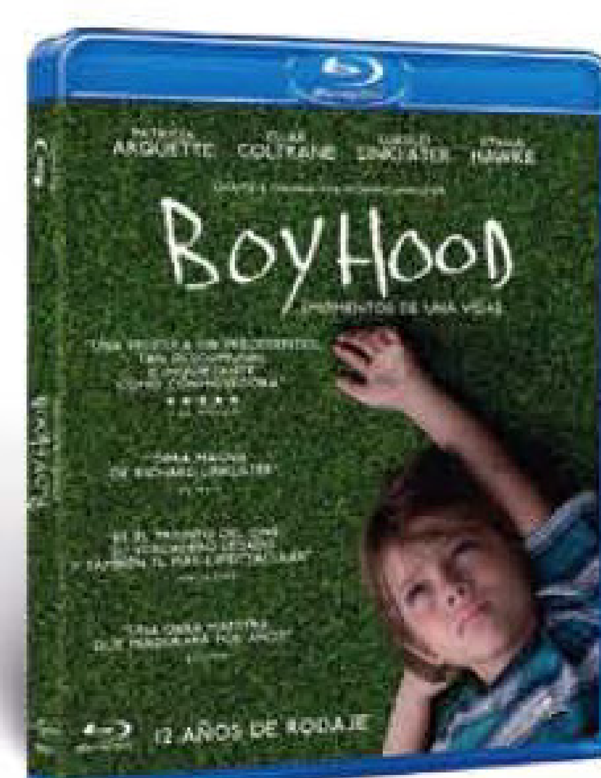
VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Luc Besson se embarca en la aventura de mostrar qué sucedería si una persona pudiera acceder a todo su potencial cerebral. Scarlett Johansson es Lucy, una mujer que desarrollará capacidades sobrehumanas entre las que se encuentran incluso las de manipular el tiempo.

EXTRAS: La ciencia que hay en Lucy y clip sobre la evolución del personaje.

Boyhood



- Género **Drama**
- Protagonistas **Ellar Coltrane, Patricia Arquette e Ethan Hawke**
- Director **Rich Linklater**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También en DVD **17,16 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Rodada a lo largo de doce años, Boyhood muestra los cambios que se dan en la vida de Mason, un niño al que vemos crecer durante su infancia, adolescencia y madurez desde 2002 hasta 2013. Se trata de una cinta compleja que en última instancia lanza un mensaje sobre la vida y el camino que nos labramos en ella.

EXTRAS: Reportaje tras las cámaras.

ESTRENOS CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande

El destino de Júpiter

- Estreno **6 de febrero** ■ Director **Andy y Lana Wachowski**
- Productoras **Village Roadshow Pictures y Warner Bros.**
- Protagonistas **Mila Kunis, Channing Tatum y Sean Bean**

Tráiler

El esperadísimo regreso de los hermanos Wachowski está a la vuelta de la esquina con el estreno de esta cinta, en la que se conjugan ciencia-ficción y acción. La protagonista del relato es Jupiter Jones, una mujer de vida anodina que sin saberlo tiene por delante cambiar el orden establecido. No será consciente de su importancia hasta que Caine, un exmilitar modificado genéticamente, viaje a la Tierra para encontrarla y acabar con ella por orden de la Reina del Universo. Pero, contra todo pronóstico, la situación hará que cambie de bando en el último momento. El destino de Jupiter estaba sellado en las estrellas desde el mismo día de su nacimiento y su ADN la señala como la próxima líder del Universo...







Blackhat (Amenaza en la red)



- Estreno **30 de enero** ■ Director **Michael Mann**
- Productoras **Forward Pass y Legendary Pictures**
- Protagonistas **Chris Hemsworth, Viola Davis y Wei Tang**

La nueva peli de Michael Mann no puede estar más de actualidad si nos atenemos a los hechos recientes. En este thriller, los gobiernos estadounidense y chino deben cooperar para salvaguardar la seguridad nacional de ambas potencias. Una fuerte amenaza informática puede poner en riesgo el futuro de la población y solo Nicholas Hathaway, un visionario hacker arrestado al que da vida Chris Hemsworth, tiene el nivel necesario para detener el complot. Será su oportunidad para redimirse, ¿lo conseguirá?





El blog

Por Raquel Hernández Luján
(Colaboradora en HobbyConsolas.com)

El cibercrimen asalta a las grandes compañías

Y está claro que no solo lo hace en la ficción, como en la película Blackhat. Hemos dicho adiós a 2014 con la mayor filtración de datos de una productora hasta el momento. El llamado "Sony Hack" ha sacado a la luz correos electrónicos, información personal, guiones, proyectos a futuro... Toda una ciberpesadilla para una empresa que ha tenido que lidiar con un hecho delictivo que ha dejado al descubierto 40 GB de información delicada.

Sony Pictures ha sido el blanco de Guardians of Peace, el grupo que se ha autoinculpado del hackeo si bien no está claro el origen real de la filtración ni las intenciones del ataque: se maneja desde la extorsión vistas las amenazas recibidas hasta el intento de contener el estreno de una polémica película en la que se realizaba una parodia del líder norcoreano Kim Jong-un.

Mientras las autoridades estadounidenses apuntaban a Pyonjang y el FBI tenía bastantes datos recabados para poder acusar formalmente al régimen, otras fuentes señalaban a una posible venganza personal de una exempleada de la compañía, que podría haber orquestado a nivel internacional semejante "golpe".

« EL 'SONY HACK' HA SACADO A LA LUZ 40 GB DE INFORMACIÓN DELICADA »



Pero lo lamentable es que estos problemas están a la orden del día: PSN o XBL han tenido que lidiar con los hackers de Lizard Squad y las autoridades estadounidenses preparan ya sanciones onerosas mientras las empresas afectadas tratan de compensar a los usuarios que han visto limitados los servicios prestados por ellas. El cibercrimen no es ninguna entelequia y hace mucho, pero que mucho daño.

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Super Control: Serias aproximaciones al mundo del videojuego

Este tomo reúne siete artículos publicados originalmente en la revista STAR-T Magazine, supervisado y actualizados por sus respectivos autores: el artista plástico Alberto Catena, el doctor en Multimedia Óscar García Pañella y los periodistas Víctor Porras y S*T*A*R. A lo largo de sus 236 páginas, este compendio de ensayos, críticas y reportajes nos ofrecen una visión diferente de títulos del calibre de *Grand Theft Auto, Another World, Ico, Resident Evil, Animal Crossing* e incluso *Wii Fit*.

Publicado por: Star-T Magazine Books
Precio: 28€



Banda Sonora Original de Freedom Fighters

En ocasiones, la irrupción de novedades nos hace olvidar juegos clásicos con bandas sonoras inolvidables. Un ejemplo es *Freedom Fighters*, el juego de acción de los daneses IO Interactive de 2003. Su autor, Jesper Kid (*Hitman, Assassin's Creed*...), puso la guinda perfecta a la épica historia de dos hermanos yanquis y su feroz resistencia al invasor soviético. 18 estupendos cortes que te animarán a desempolvar el juego original.

Publicado por: Sumthing Else Music Works
Precio: 8,99€ (iTunes)



Final Fantasy XIV: A Realm Reborn The Art of Eoerza – Another Dawn

La propia Square-Enix reúne, a lo largo de 304 páginas a color, más de 1.000 ilustraciones, bocetos y arte adicional del universo de *FFXIV*. El material va acompañado de los comentarios de sus creadores, en inglés y japonés. Un tesoro para mitómanos de la franquicia, disponible a través de la tienda on-line europea de la compañía (store.eu.square-enix.com). Cada copia del libro, con unas dimensiones de 29,2 x 21 x 2,8 cm, incluye un objeto para el juego: la mascota "Model Enterprise" con un pequeño Cid. Una obra de arte.

Publicado por: Square-Enix
Precio: 34,99 €



Atentos a sus Pantallas

Una simpática portada troquelada (por partida doble) corona este tomo de 100 páginas que reúne distintos trabajos del siempre incisivo Mauro Entrialgo para diferentes medios: TMEO, Cinemanía, La Vanguardia, el periódico del festival de cine de Gijón o la desaparecida revista SuperJuegos Xtreme. El mundo de la televisión, el cine y los videojuegos es diseccionado por Entrialgo, en un libro imprescindible para fans completistas del artista vitoriano.

Publicado por: Diábolo Ediciones
Precio: 13,95€

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Dos iconos de los ochenta, unidos en una figura única

NECA vuelve a echar la vista atrás hacia el reinado de las consolas de 8-bit y después de dejarnos sin palabras con aquel Batman inspirado en el cartucho NES de Sunsoft, ahora rinde homenaje a su competidora, Master System, y unas de sus licencias menos conocidas: Rocky. Esta figura de 17 centímetros del potro de Filadelfia, con 20 puntos de articulación, se inspira en el videojuego de 1987, empezando por el embalaje (que reproduce el clásico diseño a cuadros de las cajas de Master) y acabando con el acabado cromático del propio Rocky, que incorpora su propia bandera norteamericana. Eran los años 80, al fin y al cabo.

Más información en: **kaotovideogames.com**
Precio: desde **26,95€**



K'NEX se pone doblemente juguetona

Tras *Super Mario Bros* y *Angry Birds*, K'NEX añade otras dos licencias de videojuego a su catálogo: *Titanfall* y *Pac-Man*. El mítico comecocos cuenta con 4 sets que harán las delicias de los más pequeños y los mitómanos, mientras que los talluditos fliparán con los sets basados en el shooter de Respawn, como el brutal MEGA Ultimate Angel City (1.448 piezas). Las estrellas son los titanes: uniendo el IMC Atlas y el MCOR Ogre se puede construir un titán de más de 30 cm de altura.

Más información en: **kaotovideogames.com**
Precio: a partir de **20€**

Lo que nos faltaba para convertirnos en el auténtico Mega Man



Después de la sudadera y las botas XL, Think Geek nos trae el último toque para emular al mítico personaje de Capcom: una genial réplica de la Buster Gun, con sonido y luz. Introduce tu mano y elige entre el disparo simple o el efectivo disparo recargado. Fabricada en ABS y con unas dimensiones de 20 cm de diámetro por 36 cm de largo, requiere 3 pilas AA (no incluidas) para funcionar. Ya sea como elemento decorativo o como el toque matador para ese disfraz que llevas años soñando, la Buster Gun va a dejarte sin palabras.

Más información en: **www.thinkgeek.com**
Precio: 65 €



Empieza a rascar, en pos de estrellas, porque te harán falta...

Llamada a convertirse en el objeto más deseado del catálogo de estrellas de Nintendo Europa, esta camiseta, 100% algodón, reúne a 12 populares pilotos de *Mario Kart 8* (con sus nombres japoneses) bajo una estética que a más de un jugador viejuno le recordará a las míticas Game & Watch. Disponible en tres tallas (M, L y XL), promete agotarse a la velocidad del rayo, así que si esperabas el momento ideal para usar tus estrellas acumuladas, ni lo pienses.

Más información en: **stars.nintendo-europe.com**
Precio: 3.750 Estrellas Nintendo

EL MES QUE VIENE

¿QUÉ DESTINO PREFIERES?

Tres juegos, tres lugares a los que viajar con nuestro próximo número:

A LA VENTA EL 20 DE FEBRERO







Y ADEMÁS UNA EXCLUSIVA QUE TE SORPRENDERÁ

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Daniel Acal, Roberto J. Anderson, Bruno Sol, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Roberto Ganskopf, Raquel Hernández, Jorge Sanz.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.